PIXELS
03
PELEAS COMO UNA VACA

ИЕСКИ СОЛ

PIXELS

El mítico The Secret of Monkey Island de LucasArts en su versión CGA para PC, del año 1990.

Las aventuras de nuestras vidas

por **José Luis Sanz**
Director de **Pixels**

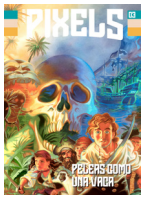
Lucasfilm Games, y LucasArts, son dos de los nombres que más alegrías nos han dado a lo largo de la historia de los videojuegos, por eso hemos intentado en este número centrar la importancia de algunas de sus aventuras en una cuestión que pocos han pasado por alto: su humor y una forma de ver el mundo que ha marcado a millones de jugadores.

El humor absurdo y retorcido, las risas y una filosofía única de no castigar el error fueron, durante décadas, el espejo en el que se miraron otros muchos estudios. Pero al margen de los juegos que vieron la luz entre los 80 y 90, que son los más recordados, queremos centrarnos en la que, a un servidor, le parece la mejor aventura de todas. Un punto en el espacio-tiempo donde se alinearon los planetas y permitieron que la confluencia de ideas y genialidades explotaran hasta transformarse en el juego más influyente de todos.

The Secret of Monkey Island, de 1990, es la piedra filosofal de una fórmula que sigue viva hoy en día y que, a pesar de los años transcurridos, continúa siendo el faro en el que se miran las nuevas generaciones.

Con ese respeto hacia nuestros mayores iniciamos este tercer número (¡¡tres ya!!) de **PIXELS** que, si ha sido posible, es gracias a vuestro apoyo constante que nos mostráis día a día. ¡Mil gracias!

SUMARIO



Nº3_Aventuras_gráficas

En este número de **PIXELS** vamos a hablar de aventuras gráficas, de Lucasfilm y LucasArts, de Sierra, de monos de tres cabezas y de risas.

¡Siempre **RETRO**!

Otras secciones

03	Bienvenidos a **PIXELS**
05	Nuestros colaboradores
26 42 50	Ajuste de cuentas
58 64	Me robó el corazón
82	El próximo mes

06 ›

LUCASFILM Y SUS CLÁSICOS
Aventuras que enseñaron a reír.
por **José Luis Sanz**

20 ›

THE SECRET OF MONKEY ISLAND
¿La mejor aventura de la historia?
por **José Luis Sanz**

36 ›

ENTREVISTA CLIVE TOWNSEND
El talento detrás de **Saboteur**.
por **José Luis Sanz**

52 ›

NINTENDO GAMECUBE
El juguete portentoso.
por **Sergio Martín**

68 ›

SHADOW OF THE BEAST
La sombra más alargada.
por **Marcos García**

‹ 14

LUCASFILM vs SIERRA ONLINE
Dos visiones distintas del mundo.
por **José Luis Sanz**

‹ 28

HOBBY CONSOLAS EN LOS 90
Costumbres poco recomendables.
por **Sonia Herranz**

‹ 44

TUVE EL MEJOR TRABAJO
Leyendas de Micromanía.
por **José Emilio Barbero**

‹ 60

ENTREVISTA AMALIO GÓMEZ
Recuerdos de revistas y papel.
por **José Luis Sanz**

‹ 72

HOBBY CONSOLAS Nº1
Aquel dibujo incomprendido.
por **José Luis Sanz**

NUESTROS COLABORADORES

HECHO CON PIXELS

Aquí te presentamos a algunos de los colaboradores que participan en **PIXELS**, perfiles que han trabajado a lo largo de los últimos 40 años en medios especializados de videojuegos en España. Además de estos rostros nuevos, tenemos que añadir a los ya conocidos de Marcos García, Juan Carlos Sanz o Raúl Montón.

Sonia Herranz

@soniaherranzz

Desde 1992 en medios especializados, he trabajado en revistas como:

- Hobby Consolas
- Todo Sega
- Nintendo Acción
- HiTech
- Playmanía
- Hobbyconsolas.com
- RetroGamer

José Emilio Barbero

@@jebarbero

Desde 1987 en medios especializados, he trabajado en revistas como:

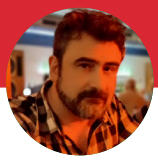
- MicroHobby
- Micromanía
- OK PC
- OK Consolas
- Computer Gaming World
- GameSpot
- Revista Oficial Xbox

Sergio Martín

@@replicante64

Desde 2000 en medios especializados, he trabajado en revistas como:

- Revista Oficial Dreamcast
- Hobby Consolas
- Nintendo Acción
- Cibergamers
- 3DJuegos
- New 3D Juegos
- Playmanía y más



Nacho Hernández

@ElPixelPodcast

Desde 1999 en medios especializados, he trabajado en revistas como:

- Otaku Players
- DOF6
- Game 40
- Juegos & Cía.
- Computer Hoy Juegos
- Micromanía
- Pixel Perfect Podcast

Gustavo Bernaldo

@GustavoBernaldo

Desde 1999 en medios especializados, he trabajado en revistas como:

- Juegos & Cía.
- Computer Hoy Juegos
- Hobbyconsolas.com
- Micromanía
- Playmanía
- El Otro Lado
- Lainformacion.com

Juan Carlos Sanz

@Myrck

Desde 1992 en medios especializados, he trabajado en revistas como:

- Hobby Consolas
- Super OK Consolas
- Super Juegos
- Superjuegos.es
- Mega Sega
- Computer Hoy Juegos
- Generación Z80

¿El humor de LucasFilm Games nos enseñó a reír?

© 1990 LucasArts Entertainment Company.

Indiana Jones and the Last Crusade (1989)

por **José Luis Sanz**

Lucasfilm Games, o LucasArts, son los nombres de la empresa culpable de que entre los 80 y los 90 muchos de nosotros aprendiéramos a reír a carcajadas con sus aventuras.

Antes de empezar quisiera decir que, a partir de aquí y en toda la revista, cuando nos refiramos a **Lucasfilm** también lo estaremos haciendo a **LucasArts**, y viceversa. Porque al fin y al cabo son dos nombres que definen a una misma empresa que repartió entre los dos sellos, consecutivos, buena parte de las razones que a muchos nos llevaron a amar los videojuegos.

Y es que corría el año 1982 cuando George Lucas, la mente detrás de **Star Wars**, decidió que su imperio debía expandirse también al universo de los videojuegos. **Lucasfilm Games** comenzó como una pequeña división con el cometido de alimentar de juegos los sistemas domésticos que en aquellos primeros 80 ya inundaban millones de hogares en todo el mundo.

Aunque en los primeros años desarrollaron algunos juegos que hoy son especialmente recordados, como **Ballblazer** o **Rescue on Fractalus!**, pronto quedó muy claro que su verdadera vocación pasaba por contar historias, creando un género que les permitiría combinar narrativa y tecnología de una forma única.

Un embrión online

Fue en el año 1985 cuando Lucasfilm Games dio el primero de una serie de pasos históricos. **Habitat**, un chat online pionero y desarrollado para Commodore 64, demostraba la ambición de la compañía por explorar nuevos territorios. Un año después se adentraron en el mundo de las aventuras gráficas con **Labyrinth**, el verdadero eslabón perdido de esta historia. Con él, se produjo la transición entre las viejas aventuras conversaciones y las nuevas aventuras gráficas con un parser “preSCUMM” más amigable lleno de verbos.

Quién no recuerda las absurdas pruebas a las que nos sometía Monkey Island 2 LeChuck's Revenge en aquella competición de escupitajos. El humor lo podía todo cuando se trataba de Lucas.

Sin embargo, fue en 1987 con **Maniac Mansion** que Lucas marcó un antes y un después, introduciendo el célebre **SCUMM** en escena a partir del que cimentó sus éxitos posteriores.

Ya lo sabéis, pero este SCUMM (**Script Creation Utility for Maniac Mansion**) fue la herramienta que permitió a Lucas crear mundos llenos de humor y posibilidades. Pero sobre todo humor.

No hará falta decir que las aventuras gráficas de Lucas marcaron una época dorada en la historia de los videojuegos. No solo por ese **SCUMM** y la lógica de los "point-and-click", sino por un evidente y a la par que incontenible gran sentido del humor. Un humor que trascendía la simple comedia para convertirse en una seña de identidad, en un elemento clave que elevaría la experiencia de juego a otro nivel.

Zak McKracken (1988)

El humor de Lucas como piedra angular

Desde los primeros títulos como **Maniac Mansion** (1987), Lucasfilm Games demostró su absoluta maestría para integrar el humor dentro de la propia narrativa. Su parodia del género de terror fue una auténtica maravilla, con personajes excéntricos como Edna o el Dr. Fred, y sentó las bases de lo que se convertiría en un sello distintivo. El humor de Lucas no se limitaba a chistes fáciles, a veces bastante tontos, o a situaciones absurdas. »

Se basaba en diálogos ingeniosos, personajes memorables y a una constante fractura de la cuarta pared. Cada nueva aventura interpelaba de forma directa al jugador, haciéndole cómplice de muchas de las situaciones del juego.

Momentos cumbre del humor LucasArts

Todos tenemos en mente algunos de esos momentos icónicos y la suerte que tuvimos es que cada aventura gráfica tenía sus propios momentos de humor memorables. En **The Secret of Monkey Island** (1990) el duelo de insultos con los piratas, la búsqueda de la fórmula del grog perfecto o el intento de **Guybrush Threepwood** por aguantar la respiración bajo el agua durante diez minutos son solo algunos ejemplos. Hay muchos.

En **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge** (1991), el humor se vuelve más surrealista todavía, alcanzando cotas que dejan a su primera parte en pañales. Los momentos de la competición de escupitajos o el viaje a la isla Dinky, donde Guybrush se encoge hasta el tamaño de una hormiga, han pasado a los anales de la historia de las aventuras.

Pero **Day of the Tentacle** (1993) tampoco penséis que se queda corto ya que es capaz de llevar el humor a un nuevo nivel, gracias a una alocada trama de personajes absurdos y viajes en el tiempo. Bernard, Laverne y Hoagie se ven envueltos en situaciones imposibles al interactuar con personajes históricos como el futuro Presidente Washington o Benjamin Franklin.

Day of the Tentacle (1993)

Pero no nos quedemos ahí. En **Sam & Max Hit the Road** (1993) el humor se vuelve un pelín más duro, más seco, incluso más sarcástico gracias a una pareja bastante peculiar de detectives. Sus diálogos siguen siendo absurdos pero ahora sus métodos se vuelven algo menos ortodoxos, cosa que aprovechan en Lucas para convertirlos en la principal fuente de comedia de un juego que va dejando

Commodore 64: con él empezó todo

Aunque fue en PC, Amiga y Atari ST donde Lucasfilm Games y LucasArts lanzaron sus aventuras más icónicas, fue **Commodore 64** el primer sistema en el que los norteamericanos experimentaron con una fórmula tan genial. **Habitat** y **Labyrinth** fueron los primeros y exclusivos, aunque luego también se pudo disfrutar de **Maniac Mansion** y **Zak McKracken**. Su inspiración ayudó a Lucasfilm a encontrar el camino SCUMM correcto.

Maniac Masion | Aunque **Monkey Island** es considerado por muchos como el punto álgido, no podemos evitar hablar de la importancia de este **Maniac Mansion** que fue el que marcó el camino de un género que Lucas elevó a los cielos. En este título ya pueden percibirse muchas de las características que tendría el género en los siguientes años.

atrás el viejo SCUMM. El de los verbos en pantalla.

Incluso en juegos con un tono más serio como **Full Throttle** (1995) o **Grim Fandango** (1998) el humor está presente pero de una manera mucho más sutil. En **Full Throttle**, Ben Throttle, líder de una banda de moteros, protagoniza escenas de acción y diálogos con un toque de humor bastante negro. Los fans de Lucas han crecido y toca actualizar la manera en la que comunican con ellos. Al igual que en **Grim Fandango** donde la ambientación noir y la temática de la muerte no impiden que haya momentos de humor negro y diálogos ingeniosos. Aquello ya no era cosa de críos.

Características del humor LucasArts

El humor de LucasArts se caracterizaba por su ori- »

Sam & Max supuso una nueva evolución de las aventuras y el primero con un SCUMM sin verbos en pantalla.

ginalidad, su inteligencia y una capacidad infinita para sorprender al jugador. Cada aventura estaba llena de referencias a la cultura popular, a parodias de películas (preferiblemente de Lucas y toda su banda de aquellos años con Spielberg, etc.) y situaciones absurdas que rompían con las convenciones del género.

Además, el humor no era un elemento aislado, perdido dentro de la historia y el juego sino que estaba integrado en la narrativa y la jugabilidad. Los puzles, a menudo imposibles de resolver con la lógica de una persona normal, requerían de lo que algunos definían como “un pensamiento lateral”, es decir, buscar soluciones igual de absurdas y poco ortodoxas, para encontrar la solución a rompecabezas que estaban ahí puestos con el ánimo de desmoralizarnos, por imposibles. O eso creíamos todos en aquellos tiempos.

El legado de LucasArts

El humor de las aventuras gráficas de LucasArts ha dejado una huella imborrable en la historia de los videojuegos y en nuestras vidas. Su influencia se puede apreciar en muchos juegos posteriores, que han intentado replicar su fórmula con mayor o menor éxito pero siempre ciñéndose a una manera única de entender la vida y los conflictos a los que nos enfrentamos en ella. Y así seguirá.

Prueba de esa influencia es el regreso de **Ron Gilbert**, creador de **The Secret od Monkey Island**, que con **Return to Monkey**

Los genios de Lucasfilm Games en los años 80: Carl Mey, Ron Gilbert, David Fox y Gary Winnick.

Island (2022) demostró que el humor que él ayudó a construir en sus primeros años en Lucasfilm Games y, posteriormente LucasArts, sigue vigente y que aún tiene mucho que ofrecer a los jugadores tanto dentro del género de las aventuras como de otros que pueden mimetizarse con una filosofía completamente única.

En definitiva, las aventuras gráficas de Lucasfilm Games y LucasArts son un ejemplo de cómo el humor puede enriquecer la experiencia y la narrativa de un juego. Un humor inteligente, original e integrado en la historia que ha convertido a estos títulos en clásicos atemporales a los que siempre apetece volver porque sabemos que, gracias a ellos, aprendimos a reír y a ver el mundo de una manera muy especial.

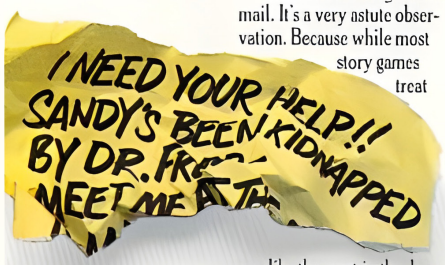
Una en la que las cosas no son tan importantes como parecen y que nos empujan a mirar el mundo con optimismo, riéndonos de todo y de todos al tiempo que revivimos aquellos viejos sueños de juventud que nos llevaron a querer ser piratas.

The Adventurer | Entre finales de 1990 y el verano de 1996, LucasArts publicó una especie de revista (12) con formato sábana, grande, donde hablaba de sus aventuras. Una reliquia mágica que incluyeron en muchos de sus juegos y que permitía comprar por correo. En España no.

NEW HOPE FOR BATTERED STORY GAMERS.

"THERE'S A LOT I LIKE about computer adventures, but it sure isn't fun getting killed all the time. That's why *Maniac Mansion* is so refreshing — I can play from start to finish without dying once!"

That's more than great fan mail. It's a very astute observation. Because while most story games treat you like the meat in the dog food factory, Lucasfilm story games treat you like a human being who just wants some good clean fun.



The fun starts with an engaging plot, hot graphics and tasty puzzles. But what keeps it going is a unique design that lets you play the game instead of fighting the computer.

THE NO-TYPING INTERFACE.

Today's story games evolved from text adventures. The interface, in most cases, remained in the swamp.

With conventional story games, whenever you want your character to do something, you type. And type. And type.

Suppose you want to pick up a green leafy object. Well, you might try typing, "pick up plant." If that doesn't work, you might try "bush," "shrub," "tree," and so on. After a while, you might try a different form of entertainment.

In *Maniac Mansion*,™ a movie-style "cut-scene" quickly establishes the characters' personalities.

Just three "clicks," and you'll send *Zak McKracken*™ over to the pawn shop counter to buy a pair of nose glasses.

Not with Lucasfilm's new "point 'n' click" interface, though. All the words you need are right on the screen. Just click the cursor on them to choose characters, objects, and actions.

Now you can play an entire fifty hour game without typing a single word. Or putting your life on hold until you realize the green leafy thing is a...plastic fern.

MORE STORY. LESS GORY.

Most story game designers seem to think people love to get clobbered.

We don't. After all, how much fun can it be to have a fatal accident every three and a half minutes... then reload your saved game, take a few timid steps forward, and save it again. Seems more like paranoia than entertainment.

That's why Lucasfilm story games make it downright difficult to die. Oh, you'll get into major hot water all right, but you'll have the fun of getting out of it, too.

LET'S GET CRAZY TOGETHER.

Just pick up a copy of *Maniac Mansion*,™ the comedy thriller about a kidnapped cheerleader, a very mad scientist, and a hilariously creepy rescue mission.

Or *Zak McKracken And The Alien Mindbenders*,™ where you and a seedy tabloid journalist save the world from space aliens who want us all to have the IQs of turnips.

You'll love the twisty plots and the goofy characters. You'll crack up constantly with the zany one-liners and sight gags. And you'll go just a little crazy with the mind-bending puzzles.

Crazy, but nicely crazy.

LUCASFILM™ GAMES

Maniac Mansion is available for IBM/ Tandy, Commodore 64/128 and Apple IIe/ IIc personal computers. Zak McKracken and the Alien Mindbenders is available for IBM/ Tandy and Commodore 64/128 personal computers. All elements of the game fantasies are trademarks of Lucasfilm Ltd. IBM is a registered trademark of International Business Machines Inc. Tandy is a registered trademark of Tandy Corp. Commodore 64 and 128 are trademarks of Commodore Electronics. Ltd. Apple IIe is a registered trademark of Apple Computer Inc. IBM screen shots © 1989, ©1990 Lucasfilm Ltd. All rights reserved.

© Ilustración "Star Wars Day of the Tentacle", obra de Peter Chan.

Sierra vs LucasFilm, dos formas distintas de entender la vida

LucasFilm y Sierra Online. Dos grandes de las aventuras gráficas. Dos maneras contrarias de entender los videojuegos y sus historias.

por **José Luis Sanz**

Entre 1984 y 1993 el género de las aventuras gráficas vivió una auténtica edad de oro liderada, sobre todo, por dos nombres que marcaron la historia de los videojuegos: Sierra Online y Lucasfilm Games, más tarde LucasArts. Pero lo curioso de aquella batalla, de aquella rivalidad, es que lo hicieron desde enfoques radicalmente distintos a pesar de querer buscar un mismo objetivo, que era el de narrar historias que importaran, que trascendieran, con estilos que aún hoy siguen estando casi en las Antípodas el uno del otro.

Así, mientras Sierra apostaba por una especie de realismo costumbrista, Lucasfilm rompía con todo gracias a unas reglas llenas de humor, estableciendo un modelo que redefiniría el género.

Sierra Online: realismo y dificultad

Todo hay que decirlo y Sierra Online, fundada por Ken y Roberta Williams, fue la auténtica pionera en esto de las aventuras gráficas con el lanzamiento de **King's Quest** en 1984. Este juego combinaba gráficos en una especie de perspectiva isométrica con un sistema de comandos de texto al estilo de las viejas aventuras conversacionales. Un formato que fue revolucionario para la época.

King's Quest III: To Heir is Human, de 1986, fue la primera entrega que se publicó para MS-DOS y mantenía el parser AGI como el corazón del sistema de juego de la aventura.

Eso sí, la jugabilidad dependía de que los aventureros escribieran acciones específicas para interactuar, lo que añadía un nivel de inmersión nunca antes visto pero, al mismo tiempo, una dificultad mayor para controlar el juego.

Pero esa dificultad no era solo cuestión de controles, también estaba presente en la forma de resolver muchos de sus puzles. La posibilidad de morir, o quedar atrapado sin solución. era una constante de Sierra. Títulos como **Space Quest** o **Leisure Suit Larry** obligaban a los jugadores a guardar sus partidas constantemente y explorar después todas las opciones posibles. Aunque resultaba por momentos frustrante, reflejaba una filosofía de diseño que ponía por encima de todo el aprendizaje a través del método de ensayo y error, lo que reforzaba la idea de que cada acción tenía sus consecuencias en la historia.

Loom (1990)

Precisamente, los temas que trataban las aventuras de Sierra eran muy particulares, no rehuían las cuestiones adultas o controvertidas. **Leisure Suit Larry**, por ejemplo, ofrecía una sátira del mundo del sexo, las citas y la promiscuidad, mientras que **Police Quest** abordaba sin tapujos elementos centrales

como la corrupción y el narcotráfico desde un enfoque realista. Esta mezcla de humor, crítica social y seriedad hizo que sus juegos fueran únicos.

Lucasfilm: humor e impunidad entre risas

Aunque con **Labyrinth** Lucasfilm ya mostró algunas de sus cartas, no fue hasta 1987 que los californianos cambiaron por completo las reglas del juego con el lanzamiento de **Maniac Mansion**. A diferencia de Sierra, contaba con un sistema de verbos y un inventario a la vista. Esta innovación no solo simplificó la interacción con el juego, sino que democratizó las aventuras gráficas, haciéndolas más accesibles a un público más amplio.

Además, a diferencia de Sierra Online, Lucasfilm optó por eliminar el castigo en sus juegos. La muerte del personaje principal era extremadamente rara. Siempre había una salida, siempre había un chiste con sorna con el que reírse de nuestra torpeza. Esta filosofía se materializó en títulos como **The Secret of Monkey Island** o **Indiana Jones and the Last Crusade**, que invitaban a los jugadores a experimentar una y otra vez, sin miedo a cometer errores.

El siguiente juego de Lucas después de Maniac Mansion fue un gran desconocido, pero igual de divertido e hilarante.

Este enfoque fomentó una relación mucho más relajada y entretenida entre el jugador y la aventura, centrando la experiencia en el disfrute de la narrativa y los puzles.

Además, el humor fue otro de los grandes sellos de identidad de Lucasfilm. En **Monkey Island** la historia estaba llena de diálogos ingeniosos, de referencias a la cultura pop y situaciones tan absurdas que nos hacían reír mientras nos colaban cuestiones tan complejas como el colonialismo o las clases sociales. Este tono permitía entrever ciertos posicionamientos que, por fortuna, pasaron desapercibidos para muchos de los que jugamos en aquellos tiempos.

Police Quest (1987)

Sierra vs Lucas: contrastes narrativos

La manera en la que ambos estudios trataban ciertos temas reflejaba claramente sus diferentes filosofías de diseño. En el caso de la política y los problemas sociales, Sierra abordaba estos de manera directa y seria, muchas veces de forma salvaje, como en **Police Quest**,

PURE ADVENTURE
RIGHT FROM THE START

SPECIAL OFFER FOR VG & CE READERS: ALL 3 GAMES FOR ONLY $49.95

ACTUAL SCREENS SHOWN

Regularly $179.85

3 GAMES FOR THE PRICE OF 1

The Sierra Adventure Starter Kit

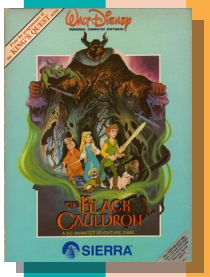
Sierra invented it. Over 2,000,000 people enjoy it. This is your chance to get in on the ground floor, to find out what all the shouting's about. These first installments in three of Sierra's best-loved game series have been entirely re-illustrated and re-animated, so you'll get the classic adventure plus Sierra's new technology. Give it a try. Get in on the fun. Join the Sierra family!*

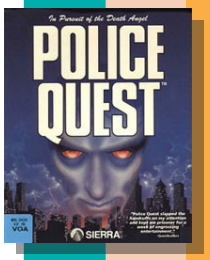
*MS-DOS only, requires 286 or better, high density disk drive, and hard disk. Specify 3.5" or 5.25" disk. SQ1 & Larry 1 - VGA ,KQ1 - EGA only. Customer responsible for shipping and handling charges. Canadian customers responsible for GST Tax and postal handling fee.

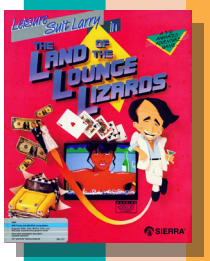
To order, call TOLL-FREE mention offer #523

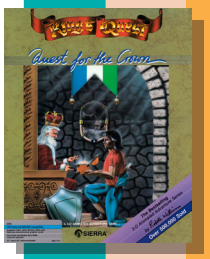
1-800-326-6654

Monday through Friday from 7 AM to 7 PM (Pacific Time)
Outside the U.S., call (209) 683-4468, Offer expires 12/31/92
Use your American Express, Mastercard, Visa, or Discover cards.
Offer good in U.S. and Canada only.



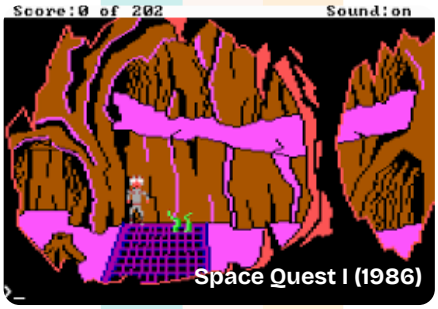






Sierra Online fue la pionera de las aventuras gráficas y pronto quedó clara su apuesta por un estilo que todavía hoy sigue creando escuela. A pesar de la enorme competencia que tuvo en Lucasfilm Games.

que buscaba representar fielmente las dinámicas diarias policiales. Lucasfilm, sin embargo, se entregó a la chanza y la sátira para tratar cuestiones de cierto calado.



Space Quest I (1986)

Así, por ejemplo, el sexo y las relaciones íntimas también evidenciaban diferencias abismales entre ambos. Mientras Sierra los mostraba de forma caricaturesca y en ocasiones explícita en **Leisure Suit Larry**, Lucasfilm optaba por un enfoque más romántico y aventurero, como el que se veía en **Indiana Jones and the Last Cru-**

Day of the Tentacle es uno de los puntos álgidos del género: ¿existe otra aventura igual?

sade. Y sobre el alcohol y el tabaco, ambas empresas los utilizaban como elementos de contexto, aunque Lucasfilm siempre recurría al chiste, a la comedia y lo incrustaba en la propia mecánica de juego. Como la búsqueda del grog auténtico de **Monkey Island** o los piratas de la cantina.

Gráficos y música: estilos únicos

En el apartado visual no hay duda de que Sierra fue pionera. Desde los gráficos de **King's Quest I** hasta los entornos detallados en VGA de títulos posteriores como **Gabriel Knight**, la evolución fue evidente. La música, inicialmente limitada por las capacidades del hardware, se convirtió en un elemento clave gracias a compositores como **Mark Seibert**, que aportó un mayor peso emocional y descriptivo a las historias.

Lucasfilm, por su parte, destacó por su estilo artístico único y su capacidad para aprovechar al máximo los recursos disponibles. Los fondos de **The Secret of Monkey Island** (**Monkey 2** sobre todo) y **Loom** usaban paletas llamativas que acentuaban el tono humorístico o melancólico de sus historias.

En cuanto a la música, compositores como **Michael Land** y **Peter McConnell** crearon algunas de las bandas sonoras más inolvidables que se vieron realzadas gracias a la tecnología iMuse.

Conclusión: dos caminos, un legado

Hoy estas aventuras no son solo juegos; son obras maestras que reflejan el arte y la tecnología de una época. ¿Eres del equipo Sierra con sus desafíos extremos o del equipo Lucasfilm, con su humor y sus historias legendarias? Cualquiera que sea tu elección, debes recordar que ambas dejaron un legado que sigue vivo en los corazones de los amantes de las aventuras.

The Secret of Monkey Island

¿La mejor aventura de la historia?

Lucas produjo grandes aventuras entre los 80 y principios de los 90 pero la de Guybrush Threepwood tal vez sea la más grande.

por **José Luis Sanz**

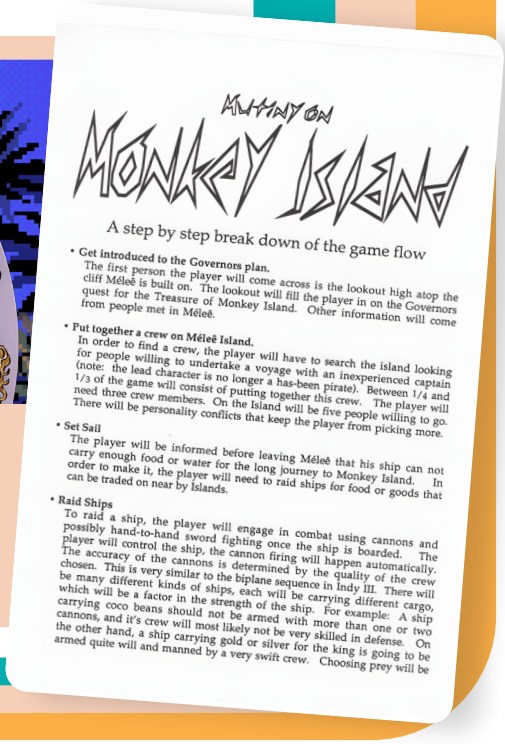
En 1990 (1991 en España) **The Secret of Monkey Island** llegó para transformar las aventuras gráficas, un género que ya había empezado a consolidarse en la segunda mitad de los años 80.

Este juego, creado por **Ron Gilbert**, no fue el primero de su especie pero sí fue la feliz concatenación de toda una serie de innovaciones narrativas, humorísticas y de mecánicas de juego que lo transformaron en un referente atemporal. Respetando todas las opiniones, aquí vamos a intentar comprender por qué **The Secret of Monkey Island** marcó un antes y un después en la historia de los videojuegos.

Cómo Monkey Island transformó el género

Cuando se lanzó destacó desde el primer instante por tres aspectos fundamentales, que como os decimos, suponen la consagración de una manera de entender los videojuegos: por una parte tenemos el hu-

The Secret of Monkey Island (que pudo haberse llamado “Mutiny on Monkey Island”) no solo ha pasado a la historia por su trama o sus personajes, sino también por una rueda de protección anticopia que es ya un clásico imperecedero y que aquí llamaron “descodificador Marca-un-Pirata”.



Mutiny on

Monkey Island

A step by step break down of the game flow

- **Get introduced to the Governors plan.**
  The first person the player will come across is the lookout high atop the cliff Méleé is built on. The lookout will fill the player in on the Governors quest for the Treasure of Monkey Island. Other information will come from people met in Méleé.
- **Put together a crew on Méleé Island.**
  In order to find a crew, the player will have to search the island looking for people willing to undertake a voyage with an inexperienced captain (note: the lead character is no longer a has-been pirate). Between 1/4 and 1/3 of the game will consist of putting together this crew. The player will need three crew members. On the Island will be five people willing to go. There will be personality conflicts that keep the player from picking more.
- **Set Sail**
  The player will be informed before leaving Méleé that his ship can not carry enough food or water for the long journey to Monkey Island. In order to make it, the player will need to raid ships for food or goods that can be traded on near by Islands.
- **Raid Ships**
  To raid a ship, the player will engage in combat using cannons and possibly hand-to-hand sword fighting once the ship is boarded. The player will control the ship, the cannon firing will happen automatically. The accuracy of the cannons is determined by the quality of the crew chosen. This is very similar to the biplane sequence in Indy III. There will be many different kinds of ships, each will be carrying different cargo, which will be a factor in the strength of the ship. For example: A ship carrying coco beans should not be armed with more than one or two cannons, and it's crew will most likely not be very skilled in defense. On the other hand, a ship carrying gold or silver for the king is going to be armed quite well and manned by a very swift crew. Choosing prey will be

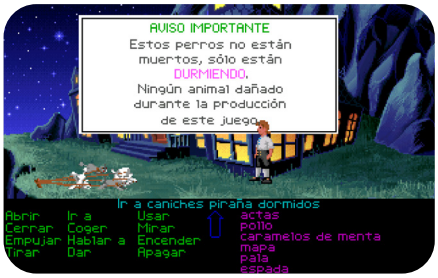
mor, por otro la narrativa y obviamente las mecánicas de juego, los puzles y acertijos. Estas cualidades no solo lo diferenciaron de sus contemporáneos, sino que también lo convirtieron en un hito cultural.

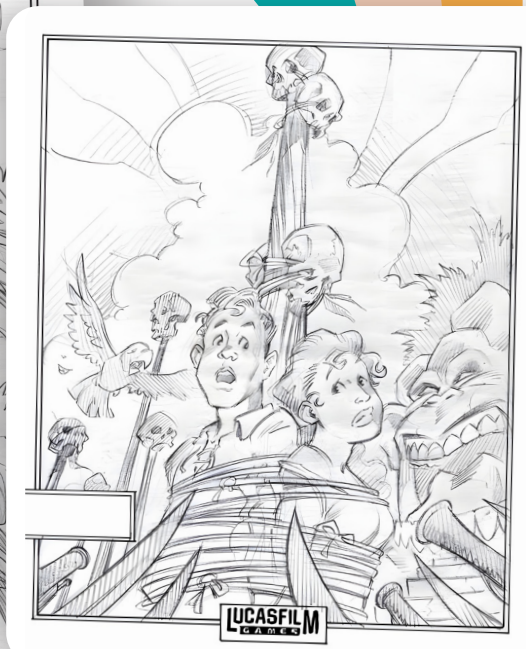
Guybrush no era otra cosa que un aprendiz de pirata, torpe, ingenuo pero encantador, que se enfrenta a retos ridículos en su misión de convertirse en un temido bucanero. Desde los duelos de insultos, que reinterpretan las peleas con espadas, hasta las interacciones más absurdas imaginables con personajes secundarios como Stan, el vendedor de barcos. Los diálogos están llenos de sarcasmo, dobles sentidos y referencias culturales que hicieron reír a jugadores de todas las edades. Este enfoque cómico marcó una diferencia crucial. Es más, su narrativa no quedó lejos en brillantez de lo que eran las bromas y las risas a carcajadas.

Tanto es así que la historia de **Monkey Island** mezcla aventura, comedia y misterio. Guybrush llega a la isla Mêlée con el sueño de convertirse en pirata. Su viaje lo lleva a enfrentarse al temido pirata fantasma LeChuck y a enamorarse de Elaine Marley, la gobernadora local. Aparentemente la trama principal es muy sencilla, pero lo que la diferencia de cualquier otra es que está llena de giros inesperados, personajes que son memorables y situaciones a las que no acabamos de dar crédito.

Inspiración y desarrollo de Monkey Island

El desarrollo fue un proceso creativo bastante intenso, liderado por **Ron Gilbert** y ese amor por los cuentos de piratas y la atracción de los parques Disney. Junto con los programadores **Dave Grossman** y **Tim Schafer**, se propuso crear una aventura gráfica que fuera divertida, fácil de jugar y que rompiera con las convenciones del género.





Antes de diseñar la carátula definitiva, Steve Purcell esbozó otras alternativas que, desgraciadamente, no llegamos a ver producidas.

Así, uno de los mayores desafíos fue el diseño de los puzles. **Ron Gilbert** quería que tuvieran lógica, que estuvieran bien integrados con la historia y que ofrecieran a los jugadores opciones de resolución.

Inventaron un sistema de "diagramas de dependencia de puzles" que permitía visualizar las relaciones entre todos los que aparecen en el juego, para dar coherencia a todo el conjunto de una forma única.

Otro de los obstáculos a los que se enfrentó el equipo de LucasArts fue la creación del sistema de duelos de insultos. Reconocido por los propios protagonistas, se inspiraron en las películas de piratas de Errol Flynn donde, además de las espadas, usaban los insultos y las burlas para dejar en evidencia a sus oponentes, en vez de atacarlos directamente. Eso les dio la idea de basar los duelos del juego en insultos y no en estocadas mortales.

Lejos del aspecto creativo y conceptual, **The Secret of Monkey Island** también tuvo que vérselas con las limitaciones de la época. La memoria RAM en aquellos tiempos era escasa y los »

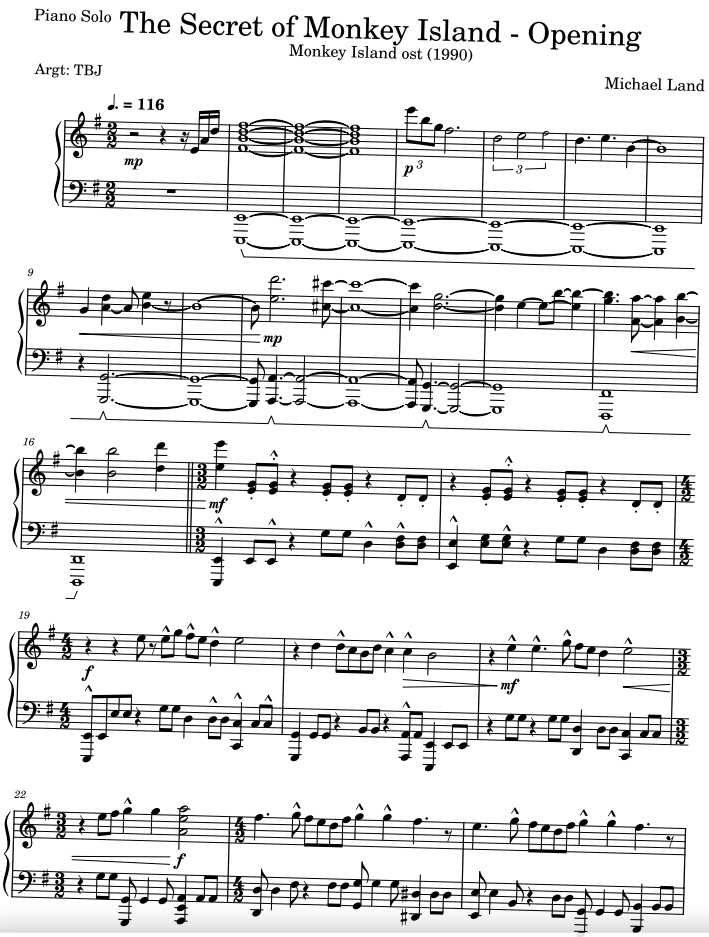
discos duros tenían poca capacidad, lo que obligaba a los desarrolladores a ser creativos y a optimizar al máximo los recursos disponibles. Esta necesidad de optimizar llevó a LucasArts a desarrollar un estilo visual propio y que al final fue definitorio de un concepto narrativo donde el personaje podía cambiar de tamaño para adaptarse a escenarios amplios, con varios planos de perspectiva y, así, permitir ahorrar sin tener que cargar más pantallas.

Una banda sonora para la eternidad

La música de **The Secret of Monkey Island**, compuesta por **Michael Land**, es otro elemento clave del juego. Las melodías, con su estilo caribeño y sus toques de humor, acompañan perfectamente la aventura y se han convertido en algunas de las más icónicas de la historia de los videojuegos.

El tema principal, con su ritmo pegadizo, es un ejemplo de cómo la música puede crear una atmósfera y definir la identidad de un juego. La combinación de instrumentos como el acordeón, la guitarra y los bongos crea un sonido único que evoca la aventura y el humor “caribeño” del juego.

Un análisis musical de ese tema principal nos diría que tiene una estructura compleja que alterna entre compases de 3/4 y 4/4. Esta combinación, junto con la variedad de ritmos y melodías, crea una sensación de vitalidad que mantiene al jugador enganchado.

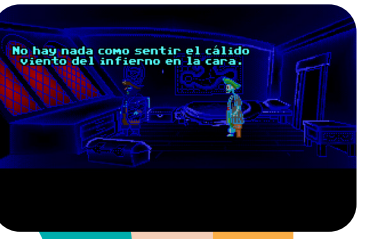


El tema principal de Monkey Island es uno de los más famosos de la historia de los videojuegos. ¿A que lo estás escuchando ahora?

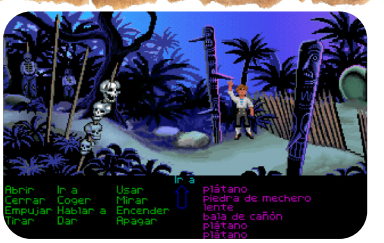
La música de **The Secret of Monkey Island** no solo es única y memorable, sino que también juega un papel en la narrativa del juego cambiando dinámicamente para reflejar los vaivenes de la trama y las emociones de los personajes.

Algo que define en la práctica todos los sentimientos que despierta la que para muchos es la mejor aventura gráfica que han visto los tiempos. Con diferencia.

"Cuando me lo pasó mi querido Marcos García en la redacción de Super Juegos me lo pasé PIPA jugando en mi casa" – (Bruno Sol)



"Monkey Island era un point'n click tan especial, único y evocador que la única forma de morir era... de risa" – Marcos García



IT'S HARD TO BE A HERO WHEN YOU'RE ONLY 4'6"

Among other things, you'll need to:

- *Sedate some piranha poodles.*
- *Burglarize the governor's mansion.*
- *Figure out whether the fat voodoo priestess will possess your rubber chicken, smelly fish, or your pack of breath mints!!*

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

If the brigands don't grab you, the graphics will!!

- *Point 'n' click interface.*
- *Sound effects, backed by a captivating calypso and reggae music track.*
- *256 colour graphics (VGA).*

Lucasfilm™ Games' swashbuckling new graphic adventure lets you trade insults with some of the saltiest seamen to ever sail the seven seas.

You've just arrived on Melee Island, seeking fame and fortune. Explaining to everyone who'll listen that you want to be a pirate. Your new pals invite you into their club. Just as soon as you've completed three *tiny* trials.

LUCASFILM™ GAMES

A DIVISION OF LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY

U.S. GOLD®

Available on: Atari ST, Amiga and IBM (EGA, CGA, VGA MCGA), Ad Lib, Roland, MT.

The Secret of Monkey Island™ © 1990 Lucas Arts Entertainment Company. All rights reserved.

U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

AJUSTE DE CUENTAS

“Tuve miedo: me emociono fácilmente”

Cuando hace más de 30 años cayó en mis manos Link’s Awakening quedé impactada. El Zelda de NES me atrapó y el de SNES me emocionó. ¿Lo analicé correctamente?

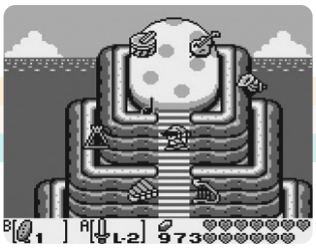
por **Sonia Herranz**

GAME BOY

Cuando hace más de 30 años cayó en mis manos **Link’s Awakening** quedé impactada. Si el **Zelda** de NES me atrapó y el de SNES me emocionó, descubrir que la pequeña Game Boy podía mover una aventura así me pareció pura brujería.

Devota del formato portátil, **Link’s Awakening** me tocó todas las fibras posibles. No sólo replicaba la fórmula de **A Link to the Past**, sino que incorporaba sorpresas en el desarrollo y un mundo intrigante que no era Hyrule y donde no había princesa que salvar. Y qué decir de las mazmorras: este diminuto cartucho contiene algunas de las más inspiradas de la saga. Encima, Nintendo nos dijo que saldría en castellano, aunque luego no fuera así. Para mí era el juego perfecto pero, ¿me estaba dejando llevar por mis sentimientos?

La jovencísima **Teniente Ripley** tuvo miedo a que se notase que se emocionaba fácilmente y le cascó un 92 a un juego que el tiempo colocó como el mejor de todo el catálogo de Game Boy. Yo soy mucho de arrepentirme y ese es el mayor arrepentimiento de mi carrera como “puntuadora” profesional.



92
VIEJA NOTA

99
NUEVA NOTA

El análisis original se publicó en el número 26 de Hobby Consolas, el del mes de noviembre de 1993.

“Si lo hiciera hoy, acabaría en la cárcel de los videojuegos”

La prensa del videojuego, allá por los 80 y los 90, era joven, muy joven y, como buena adolescente, no medía los riesgos, no veía el peligro y actuaba sin pensar en las consecuencias. Menos mal que entendía que eran chiquilladas...

por **Sonia Herranz**

En aquella época se podían hacer cosas que hoy día son impensables. Bueno, quizá no se pudieran, pero como eran "impensables" a nadie se le ocurría pensarlas. Imaginaos una prensa del videojuego formada por chavales de veintipocos años, emocionados de poder trabajar hablando de lo que más les gusta en el mundo: los videojuegos. Imaginaos que tenéis una revista a vuestra disposición para hacer las cosas que os parezcan más chulas y que, con ese valor rayano en la imprudencia que da la juventud, las hacéis, simplemente porque podéis. Quizá no se debería, pero podéis. Como todo eso es nuevo y joven todavía no se ha sentado jurisprudencia.

Lo único que quieres es sorprender a tus lectores (casi colegas de vicio) con el reportaje más chulo, el texto más divertido o la puesta en escena más rompedora. Sin importar nada más.

Los que tengáis memoria coincidiréis conmigo en que, en el siglo pasado, la prensa de videojuegos era descacharrante, hilarante. A veces podía parecer, leyendo textos o viendo algún especial, que se habían fumado algo muy bueno… Yo tenía una botella de licor de plátano en un cajón de la mesa (alguien lo trajo de Canarias) y cuando la cosa se alargaba hasta altas horas de la noche le dábamos salida, pero nada más fuerte, palabrita. En realidad los redactores queríamos divertirnos, al tiempo que divertíamos al lector. Que me corrijan otros "juntaletras" de la época si me equivoco. Ojo, que yo era de las más serias y formales, que conste.

Más allá del límite de la legalidad

En nuestro descargo diré que la propia industria del videojuego había pasado por un proceso similar, en el que los jovencísimos desarrolladores hacían las cosas que les gustaban y que les apetecían siguiendo la misma regla: porque puedo. No se les había ocurrido que quizá, quizá, no era muy legal…

Se podía disfrazar de homenaje, eso sí. ¿Fue un homenaje a **Punch-Out** (1983) el **Rocky** de Dinamic (1985)? El **West Bank** de Dinamic (1985), con el que jugué como una posesa, tenía una clara inspiración en el **Bank Panic** de Sega de 1983, ¿o no? Por ahí os dejo unos cuantos ejemplos más de… ¿inspiración, homenaje o plagio directo?

Y eso por no hablar del uso, sin licencia, de personajes de sobra conocidos. Se me viene a la cabeza el "Toi", ¿os acordáis de esas pegatinas que iban en los Bollycaos? Pues así, porque me viene bien y me apetece, los chicos de Iber Soft lo fusilaron allá por 1998 para su juego **Toi Acid Game**… Y creo recordar que hubo lío al respecto. Seguro que si os pregunto me contáis algunos casos más o, si queréis, lo dejamos para otro día, que hoy íbamos a por la prensa, que esos descerebrados también ofrecían sus "homenajes" particulares.

Como no me gusta señalar a nadie (porque hay algunos por aquí a los que podría sacar los colores), me voy a señalar a mí misma. Supongo que lie alguna más de la que todavía no soy consciente, pero os voy a contar la del **Hero Quest**, que hoy día me habría costado una denuncia en el mejor de los casos y un destierro para siempre en el peor.

Parecidos razonables | ¿Dónde está el límite entre la inspiración y la copia? **West Bank**, **Rocky** o **Emilio Butragueño Fútbol** tienen parecidos razonables con clásicos de los años 80 como fueron **Bank Panic** de Sega, **Punch-Out** de Nintendo o **Tehkan World Cup**... ¿y no son buenísimos?

El reportaje de los juegos de Rol de Sega | Este es el famoso reportaje publicado en Hobby Consolas sobre los cartuchos que iba a lanzar para MegaDrive la compañía japonesa, traducidos al español de forma exclusiva para nuestro mercado, y donde podéis ver el tablero del juego de mesa de **Hero Quest** por el fondo. Sin pedir permiso y sin líneas de copyright. Esas cosas, ahora mismo, serían impensables. Por suerte.

Una de rol "made in Sega"

Corría la primavera de 1994 cuando Sega llamó a consultas a los responsables de Hobby Press para informarles de que tenían pensado sacar cuatro juegos de rol en poco tiempo y que todos iban a estar traducidos al castellano. Así que necesitaban que se le diera mucho bombo a la cosa para que los juegos fun-

cionaran, se vendieran bien y, por un lado, compensar la inversión en la traducción y, por el otro, demostrar que el rol también interesaba en España para que los mandamases se atrevieran a distribuir más RPG en Europa. No necesito explicaros, que sois público entendido, los poquitos RPG que llegaban a estos lares y lo laborioso y costoso que era traducirlos.

(de placas y EPROMS hablamos otro día si os apetece) que, por supuesto, aún no estaban en castellano. Es más, alguno estaba en perfecto (supongo) japonés.

Los juegos en cuestión eran **Story of Thor**, **Shinning Force II**, **Ragnasentry** y **Relayer**. Vale, el **Shinning Force II** nunca llegó en castellano, pero en aquella época estábamos acostumbrados a las malas noti-

De los mejores juegos de rol para Mega Drive | De aquella remesa de juegos de rol que Sega anunció, visto con la perspectiva de los años, es evidente que la estrategia sirvió para dejarnos algunos de los mejores cartuchos que salieron nunca para la máquina: **Soleil**, **Light Crusader, Shinning Force II** o **The Story of Thor**.

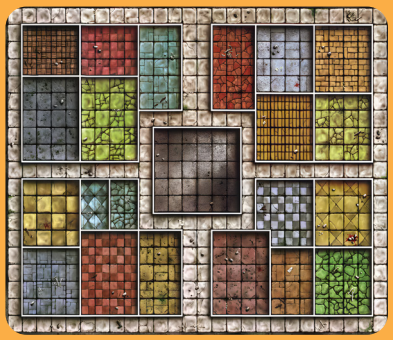
Así que los jefes nos trasladaron la petición de Sega y en la revista **TodoSega** se hizo una sección de juegos de rol y en **Hobby Consolas** quedamos en hacer algunos reportajes especiales.

Yo me encargué del primero (y seguramente de alguno más), que se tituló "Enrólate con Sega". Qué finísimo juego de palabras, ¿eh? Lo único que tenía eran las placas de los cuatro juegos

cias. ¡Qué chasco con **The Legend of Zelda: Link's Awakening**! Bueno, que me desvío. Los otros tres juegos sí llegaron finalmente traducidos. Y si el **Ragnasentry** o el **Relayer** no os suenan, no os preocupéis, es que aquí finalmente se titularon **Soleil** y **Light Crusader**. ¿A que ya sí sabéis de lo que hablo?

El caso es que para ese primer reportaje debía no sólo presentar los »

juegos, además, era necesario explicarle a la audiencia lo que eran los juegos de rol, lo divertidos que resultaba y lo mucho que triunfaban en Japón… Y todo en una época en la que el rol no estaba muy bien visto en nuestro país por cierto asesinato orquestado por un grillado al que se le llamó “El asesino del rol”. Había que andar con pies de plomo, que si jugar a videojuegos se veía con recelo, en ese momento lo del rol sonaba a satánico total. Imaginaos juntar las dos cosas. En la revista íbamos con pies de plomo con eso de “juego de rol”. Vamos, que me cayó un encargo de lo más simplón.



Hero Quest | Para ilustrar el fondo del reportaje de rol usamos un tablero como el del juego de mesa **Hero Quest** del año 1989 (y que todavía tengo en mi poder). De esa manera, recurríamos a un clásico “rolero” de toda la vida... aunque sin los permisos oficiales.

Echándole imaginación

Mis neuronas, por entonces, todavía eran chisposas y creativas, y se me ocurrió organizar el reportaje como un libro de esos de “Vive tu propia aventura”. En cada bloque de texto daba opciones a los lectores para seguir leyendo en orden o saltar a puntos que les pudieran resultar más interesantes. El problema venía a la hora de maquetar aquello, porque no teníamos nada de material gráfico. Y cuando digo nada, es nada. Cero. Y ya sabéis que otra característica de las revistas de la época era ser muy, muy visuales y estridentes (hasta donde se podía).

Dándole vueltas a mí se me ocurrió otra “brillante” idea: usar de fondo y de base para cada bloque de texto el mapa de un juego de mesa. Así que me llevé mi **Hero Quest** (el original de los 80) y lo escaneamos, junto a las tarjetas y cualquier cosa que nos pudiera valer para »

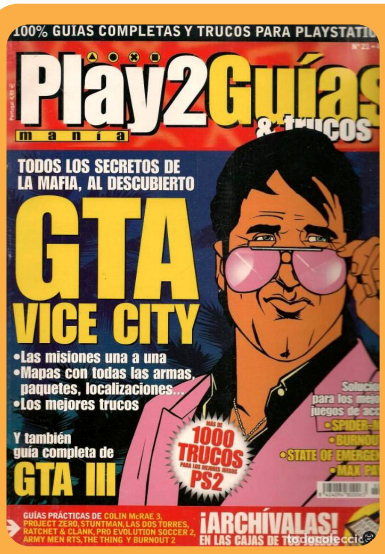
que aquello quedara bonito y con aire “rolero”. Que fuera resultón a la par que informativo y didáctico.

Como veis, no quedó nada mal, salvando algunas “cagaditas”, como que no había bloque 8, aunque se reseñara en el texto. Imagino que no cabían todos los bloques en las cuatro páginas y que el maquetador me pidió reunir dos en uno… aunque se me olvidó cambiarlo en el texto. Del **“History” of Thor**… en fin, no sé qué pasó, pero seguro que fue culpa mía (todo lo es).

Cuando hace un par de años se reeditó el **Hero Quest** y la gente se volvió loca, yo sólo pensaba en la que se hubiera liado hoy día si me ocurre hacer la misma “listeza”… Me hubieran mandado a los abogados como poco, porque, por supuesto, no pedí permiso y ni tan siquiera se me ocurrió poner una línea en algún sitio citando la fuente de las imágenes. Claro que hoy día no se me hubiera ocurrido. Bueno, ocurrido puede que sí, pero jamás lo habría hecho, porque hoy sí que hay control sobre las marcas y las licencias y un medio de comunicación serio no se mete en estos embolados.

Hoy estaríamos en la cárcel por cierta portada de **Dragon Ball** que dimos en el último momento usando un póster que compramos y, más tarde, fotografiamos. ¿Bandai, qué Bandai? Años después, cuando las cosas se pusieron serias, resultaba casi imposible dar una portada de **Dragon Ball**: las imágenes que te daban no servían o nunca te aprobaban (desde Japón) la composición porque el logo de la revista tapaba un pico del pelo de **Goku** (y no exagero nada). O no les gustaba el color de los titulares, o se lo habían pensado mejor…

¿Otro ejemplo? Cuando se estrenó en los cines la peli **The Flintstones** (1994), en Hobby Consolas nos



Con Rockstar no se juega... pero lo hicimos

Cambio de chaqueta | Seguramente no haya compañía que mejor proteja sus propiedades intelectuales en el mundo de los videojuegos que Rockstar. Así que imaginad lo que nos dijeron cuando vieron que le cambiábamos el color de la chaqueta a uno de los personajes del celebrado **GTA Vice City**. Y por cierto, ¿cuál creéis que es la correcta?

inventamos (idea de Amalio Gómez) un especial muy graciosete, pero seguíamos teniendo problemas con las imágenes y, además, lo que queríamos era subirnos a la ola de la película para atraer a más posibles compradores. Para conseguir la imagen de esa portada me fui a las oficinas de Universal a pedir un póster de la peli. ¿Adiviná?: el fotógrafo le hizo una foto de estudio que se reveló en una transparencia y se escaneó para esa portada. Sinceramente, no creo que le dijera a Universal para qué quería el póster…

Hobby Consolas y TodoSega fueron las revistas en las que publicamos reportajes especiales sobre los juegos de rol de Sega.

Tiempos menos civilizados

Cuando llegamos a los 2000 todo se fue volviendo más profesional. Nos amenazaban con la muerte (es un decir) si volteábamos las imágenes de **Harry Potter** y la cicatriz no estaba donde debía. La Pokémon Company empezó a imponer restricciones de todo tipo en el uso de las imágenes de sus monstruos de bolsillo (con las primeras ediciones todo eran facilidades), Rockstar me puso personalmente en la lista negra por cambiarle el color de la chaqueta a un mafioso de **GTA Vice City**.

Algunos dirán que se acabó la libertad, pero si lo piensas, lo que se acabó fue el libertinaje. Que sí, que nos hacía el trabajo más difícil, pero también nos obligaba a respetar el trabajo de los demás. ¿Me parece un poco exagerado el control que hay actualmente con licencias, logos, personajes, imágenes…? Pues sí, pero viendo de dónde venimos lo puedo entender perfectamente porque se produjeron muchos abusos.

Juego de mesa Hero Quest.

Por cierto, que sé que os lo estáis preguntando: conservo aquel **Hero Quest** que me podría haber valido una temporada en una mazmorra… ¡Uy, os dejo, que oigo sirenas en la puerta!

Clive Townsend, el mago de Saboteur

"Tengo diseñados ocho juegos de Saboteur"

Es una figura célebre en la comunidad de ZX Spectrum, reconocido por su enfoque poco convencional como desarrollador de "Saboteur".

por **José L. Molina**

Activo durante la década de 1980 y 1990, produjo juegos que desafiaron el diseño tradicional al incluir funciones ocultas, puzles intrincados y giros narrativos inesperados.

Títulos conocidos como **Saboteur!** (1985) y **Saboteur II: Avenging Angel** (1987) marcaron nuevos estándares para los juegos de acción y aventura. Además, en los últimos años Townsend ha regresado de forma destacada a la escena de Spectrum, desarrollando proyectos para ZX Spectrum Next.

Entre sus trabajos recientes se encuentra la tercera entrega de la serie: **Saboteur SiO The Quartz Causatum**, que revitalizó la saga con gráficos mejorados y mecánicas más refinadas; o **Deep Cover** (2021), una aventura centrada en la narrativa que fusiona una historia muy bien hilada con la resolución de puzles. El legado de Townsend continúa inspirando tanto a los fans de toda la vida como a una »

Muchos de los juegos (y productos) creados por Clive Townsend a lo largo de toda su trayectoria profesional en los últimos 40 años.

nueva generación de desarrolladores "retro", así que hemos aprovechado un hueco en su agenda para hablar con él y tratar algunos temas.

¿Cómo crees que el clima político y social de la época en la que creaste **Saboteur** (el final de la Guerra Fría) influyó en su temática y diseño? ¿Intentaste reflejar la complejidad y la tensión política de la época o el foco lo fijaste más en la acción y la aventura?

Cuando me presenté por primera vez en **Durell Software** me ofrecieron la oportunidad de escribir un juego llamado **Harrier Attack**. Esto sucedió poco después de la Guerra de las Malvinas, así que supongo que mis juegos se vieron parcialmente influidos por lo que ocurría "fuera". Pasé muchas horas trabajando en un motor de scroll para el juego, hasta que mi madre decidió que había pasado demasiado tiempo "jugando" en el ordenador y apagó la luz de toda la casa. Perdí todo el trabajo y el proyecto se lo pasaron al legendario Mike Richardson. Vendió muy bien así que solo puedo decir... ¡gracias mamá!

Clive, en la BBC en los años 80.

¿Cuál fue la inspiración detrás de la creación del personaje ninja en **Saboteur** y hasta qué punto las películas de ninjas, como la serie **Shinobi** o **Enter the Ninja**, influyeron en el desarrollo del juego?

Mi personaje principal era una mezcla entre James Bond y Jackie Chan. Quería un luchador con habilidades de artes marciales en una misión de espías, algo realista y tal vez futurista, en lugar de un mundo mágico. También vi montones de películas de artes marciales. En la Inglaterra de los 80 abundaban las películas de ninjas, así que no es de extrañar que mi personaje acabara siendo un ninja.

Crecí en los 70, rodeado de películas de James Bond y series de televisión de ciencia ficción. Había jugado a muchos títulos con historias (por ejemplo, **The Hobbit**), y a otros centrados en la acción, pero nunca vi una combinación de ambas. »

Clive Townsend en la actualidad acude a conferencias y eventos en los que pone en valor su experiencia y trayectoria dentro del mundo de los videojuegos.

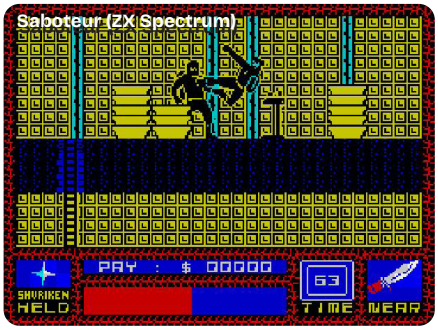
Así que intenté crear un juego donde el argumento fuera bastante sencillo y no necesitase mucho texto para explicarlo. En teoría, podías averiguar qué hacer simplemente jugando, e incluso imaginar más detalles sobre el personaje y la gente para la que trabaja, su misión y los villanos. En aquella época, unos pocos píxeles podían representar un misil o una nave espacial: la imaginación formaba una parte fundamental de la experiencia de juego.

Aun así, resultaba útil tener las instrucciones. En algunos países solo había copias pirata, pero afortunadamente en España estaba **Erbe Software**. Por desgracia, no conservo una copia de esa versión, pero estoy pendiente de hacerme con una. La trilogía **Enter The Ninja** fue una de mis favoritas. De hecho, lo sigue siendo. Fueron de mis primeras compras cuando empecé a coleccionar cintas en formato VHS.

¿Crees que la influencia de la Guerra Fría en **Saboteur** ha tenido un impacto duradero en la industria de los videojuegos, especialmente en lo que respecta a la representación de la política y la historia en los juegos de acción y aventura? ¿Crees que este contexto afectó a la percepción y el legado del juego?

Intento evitar la política en mis juegos. Mis villanos nunca pertenecen a una raza, color o nacionalidad en particular. Son más como »

“Crecí en los 70 con pelis de 007 y ciencia ficción”



los villanos de 007. Nunca se consideran malos. De hecho, en muchos casos, intentan salvar el mundo. ¡Son tan incomprendidos!

¿Cómo abordaste el desafío de crear un juego de estrategia y acción en un entorno tan limitado como el ZX Spectrum, y qué técnicas empleaste para superar esas limitaciones? **Ninja Saboteur** es conocido por su dificultad. ¿Cómo diseñaste los niveles y las misiones para que fueran complicadas pero a la vez no fueran frustrantes?

La jugabilidad global está diseñada como una pirámide. Primero aprendes a controlar al personaje. La primera pantalla te ayuda a explorar los movimientos posibles. Luego utilizas esa habilidad para completar una tarea de "nivel superior", como esquivar o derrotar a un enemigo. Tras ello, repites esa tarea mientras exploras todo el mapa.

Hay que decir que el juego no es demasiado difícil. Necesitas algo de memorización para moverse rápidamente por el mapa, pero he usado colores para diferenciar las zonas y facilitar esa orientación. ¡Y tener a mano un mapa siempre es de ayuda!

La principal dificultad es el tiempo. Tu salud se recarga si te quedas quieto, pero el reloj no se detiene nunca. Así que, sigues corriendo, arriesgándote a perder toda tu energía, ¿o esperas y te quedas sin tiempo? Creo que ese equilibrio hizo que **Saboteur** fuera tan tenso. Mucha emoción a partir de una mecánica sencilla de diseño de juego.

¿Qué opinas de la evolución de los videojuegos actuales? ¿Crees que los títulos de infiltración y espionaje, como **Saboteur**, siguen siendo relevantes y atractivos hoy?

A **Saboteur** se le ha considerado el primer 'sneak-em-up', así que supongo que su influencia ha perdurado en otros juegos. Y fue el único juego de **Durell** que tuvo una secuela, posiblemente porque tenía una historia. Independientemente de la tecnología que utilices para jugar, un juego tiene que ser inmersivo y, en mi experiencia, una trama ayuda a construir ese mundo.

Como autor de juegos para varias plataformas, ¿cómo has adaptado tus habilidades y estrategias de diseño para afrontar los retos de cada una? ¿Tienes un proyecto que te haya resultado más complejo o gratificante?

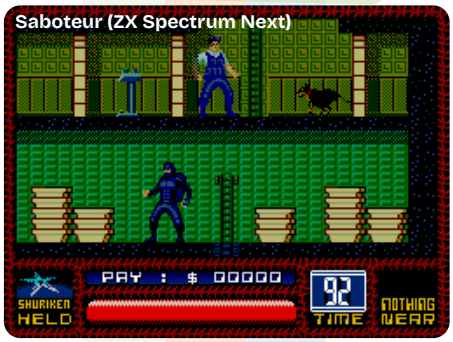
Todas las máquinas son iguales. Cada proyecto implica equilibrar la velocidad, la memoria y el hardware para conseguir el mejor resultado. Probablemente mi proyecto más difícil fue **Tank Zone** para el Nokia S40. Cada "app" tenía un tamaño de 64k y solo la pantalla de inicio ya ocupaba 64k. ¡Fue una locura! El procesador era tan lento »

Clive Townsend con la colección de cintas VHS de sus películas favoritas que comenzó a comprar hace algunos años.

Clive Townsend, un orgulloso poseedor de uno de los The Spectrum durante la presentación que organizó Retro Games a finales del año pasado en Reino Unido.

que solo podías dibujar 10 líneas en la pantalla a una tasa de FPS jugable. Así que hacer un juego 3D fue una pesadilla.

¿Cuáles son tus planes para el futuro de **Saboteur** y cómo esperas que evolucione? ¿Hay algún proyecto en desarrollo que te gustaría compartir con los fans?



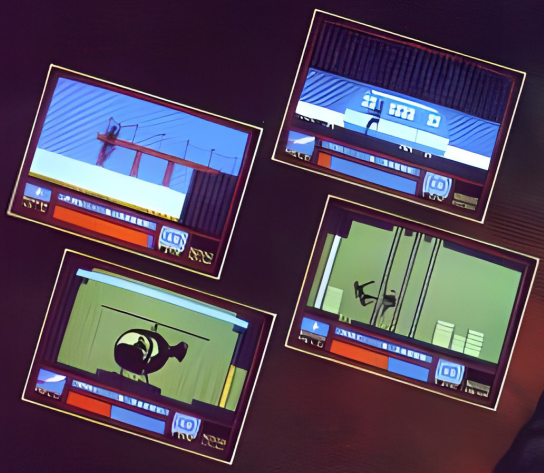
Saboteur (ZX Spectrum Next)

Tengo diseñados ocho juegos de **Saboteur**, además de varios spin-offs, similares a la manera en que **Deep Cover** está ambientado en el mundo de **Saboteur II**. He planeado un juego llamado **Alby** como continuación de **Saboteur SiO**, que puede animar a los nuevos jugadores a probar algunos desarrollos en un formato retro. Mis versiones renovadas de **Saboteur 1** y **2** para formatos actuales son una versión ampliada de los originales. Siguen siendo "retro" a nivel gráfico, pero con mejor música, más memoria y potencia de procesamiento.

¿Cómo ves el estado de la industria "retro" y su influencia en la creación de nuevos títulos? ¿La nostalgia por los clásicos puede inspirar y mejorar la creación de juegos actuales?

Si hubiera compuesto una canción en los 80 todavía podría escucharla en su formato original, casete, vinilo, CD o descarga. Solía pensar en lo injusto que era que no sucediera igual con los juegos. Veo cada plataforma como una oportunidad para volver a contar una historia. Y es genial poder decir que mis últimos trabajos se publicaron tanto para PS5 como para el Speccy de 48k.

SABOTEUR!



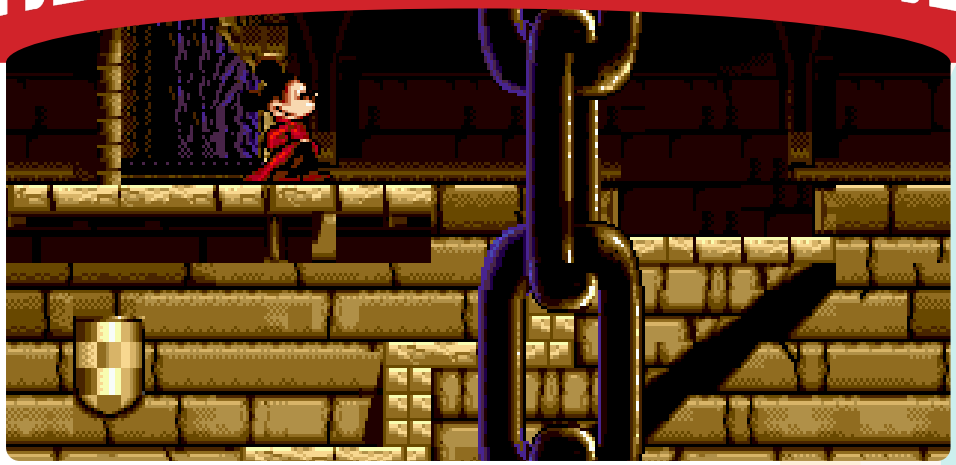
DURELL
software getting harder

SPECTRUM
&
AMSTRAD

R.R.P. £8.95

DURELL sales dept.,
Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB

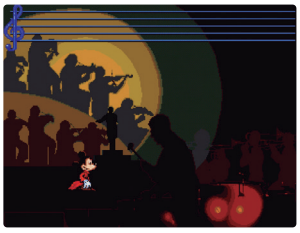
AJUSTE DE CUENTAS



“Demasiado bueno para su tiempo”

Dicen que no es bueno. Que la nota de Hobby Consolas estuvo infladísima. Es momento de reivindicar a un auténtico clásico.

por **José Luis Sanz**



Hay juegos que tienen la fama y otros cardan la lana. **Fantasía** es uno de ellos, que ha pasado a la historia como uno de los peores jamás vistos en Mega Drive, algo así como el **E.T.** de Atari 2600. ¿Malos por qué? ¿En base a qué?

Seguramente pocos le han dedicado el tiempo que merecía, ni supieron ver unas cualidades que en su momento sí percibimos en **Hobby Consolas**. Hace 34 años. ¿Malo de solemnidad? ¿Difícil? He probado a regresar a él y lo he hecho con la edición **Improvement**. Un lujo. Han eliminado las animaciones de giro y la preparación del salto o el aterrizaje, por lo que es más fácil el control. ¡Y cómo ha cambiado la cosa! Tanto que ahora sí estamos bastante cerca de la puntuación que le dimos en diciembre de 1991.

Tanto, que **Fantasía Improvement** necesita de una corrección hacia arriba en esa nota. Un ajuste de cuentas. Porque ahora sí, ¿quién es el que se atreve a decir que fue el peor cartucho para **Mega Drive**? ¿No salen ahora los juegos incompletos a falta de un parche? Pues eso es lo que ha ocurrido con este, solo que han tardado más de 34 años en publicarlo.

FANTASIA

Improvement

Superview y Review de Fantasía: núm. 2 y 3 de Hobby Consolas (noviembre y diciembre de 1991).

MICRO
HOP

“Yo tuve el mejor trabajo del mundo”

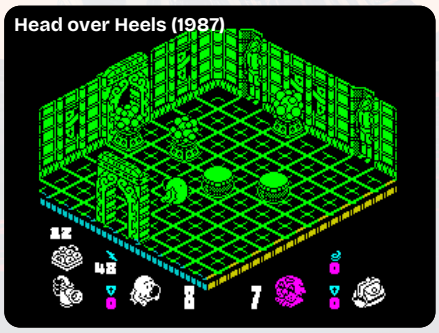
por **José E. Barbero**

Hubo una época en la que uno podía vivir de escribir en revistas de videojuehos. Así fue cómo conseguí mi trabajo soñado.

Os habrá pasado a todos alguna vez. A menudo, mientras estamos viviendo algo no somos plenamente conscientes de la trascendencia que puede tener un momento, una situación o una época hasta que pasa el tiempo suficiente y podemos verlo en retrospectiva.

En mi caso, ni allá por finales de 1987, cuando empecé a colaborar en la revista **Micromanía** de Hobby Press, ni en los meses y años sucesivos, en los que pasé a ser parte activa de la redacción tanto de esa revista como de la no menos mítica **MicroHobby**, fui capaz de vislumbrar ni tan siquiera mínimamente que esa época –y muchos de sus momentos–, iban a marcarme para siempre y que, pasado el tiempo, acabarían por convertirse en algo por lo que sería recordado por miles de personas, hasta el punto de ser rebautizado como “José Emilio el de **Micromanía**”.

Tampoco, ni por asomo, fui capaz de comprender lo afortunado que estaba siendo por haber acabado en el sitio adecuado en el momento justo. Lo digo siempre: el talento es importante, el esfuerzo aún más, pero también a veces eso que se puede acha- »



Pantallas con una selección de los juegos favoritos de José Emilio Barbero.

Back to home... ¡y "crack"!

En toda trayectoria profesional hay cabida para momentos memorables y otros no tanto. Voy a hablar de uno que podía haber entrado dentro de los primeros y por desgracia acabó siendo de los segundos. En 2007 la casualidad quiso que se me ofreciese volver a la revista en la que empecé, un regreso a los orígenes en toda regla. Uno de los componentes del staff de **Micromanía** se había dado de baja y necesitaban una persona para cubrir su puesto, así que en cuanto recibí la llamada para ofrecerme el puesto no lo dude ni un momento.

Lo que me encontré fue una revista y una editorial (ya ni siquiera era Hobby Press, sino **Axel Springer**), tremendamente cambiada, con nuevas caras, nuevas formas de trabajar, diferentes secciones y dedicación exclusiva en PC. Pero el mismo azar que me llevó de vuelta me tenía deparada una sorpresa: a las pocas semanas de empezar mi espalda hizo "crack": dos hernias discales. Así que entré para cubrir una baja y acabé de baja yo también, más de un mes, para desesperación mía y aún más de mis compañeros.

"Yo tuve el mejor trabajo del mundo"

car a la suerte, al destino o a vaya usted a saber qué, juega en muchas ocasiones un papel decisivo en nuestras vidas, tanto en lo bueno como en lo malo.

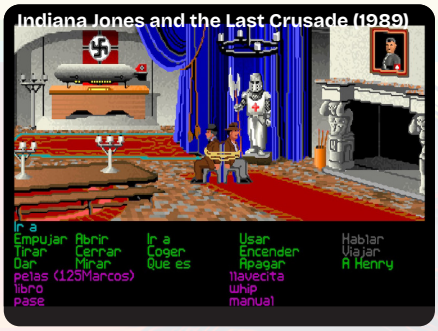
Lo cierto es que aquel **Jose Emilio Barbero** de 21 años no tenía muy claro a qué quería dedicarse en la vida. Había empezado a estudiar Informática con cierta ilusión de dedicarse a la programación, pero llevaba ya unos cuantos meses enfrascado durante bastantes horas diarias a sacarle todo el jugo y el juego posible a un pequeño aparatito que había aparecido en su vida por mera casualidad: tenía por nombre **Sinclair ZX Spectrum**.

Hasta ese momento, otros hobbys habían llenado mis momentos de ocio: escuchar música, aprender a tocar la guitarra, construir maquetas bélicas, leer incansablemente, ver cine… Todos quedaron desplazados –que no aparcados– cuando la magia y el veneno de los juegos de 8 bits llenaron con sus modestos pixeles la pantalla del pequeño televisor »

Imagen creada con IA.

que tenía en mi habitación de entonces.

Jet Pac, **Abu Simbel Profanation**, **Alien 8**, **Knight Lore**, **Highway Encounter**… sumergirme en aquellos mundos de fantasía, repetir una y otra vez el mismo salto, el mismo movimiento, hasta conseguir superar aquella pantalla que parecía imposible, descubrir una nueva zona y luego dibujarla en aquellos primeros rudimentarios mapas caseros. Y luego ir incluso un paso más allá. “Bucear” en las “tripas” de aquellos juegos, encontrar trucos, pokes, hacer cargadores, descifrar cómo ”reventar” aquellas protecciones Turbo cada vez más sofisticadas… Nunca estuve tan cerca de sentirme Indiana Jones como viviendo aquellas aventuras.

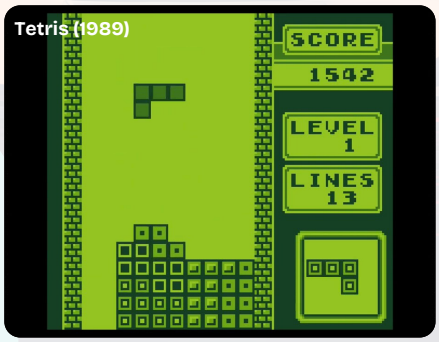


Por eso, cuando por una combinación de casualidad y causalidad se me ofreció la oportunidad de vivir una aventura más, y descubrir qué misterios “escondían” las redacciones de las que para mí eran ya dos revistas imprescindibles en mi condición de lector, no lo dudé ni un momento. Hablo de casualidad porque una serie de movimientos internos desencadenaron que desde la editorial se propiciara la necesidad de incorporar una nueva persona al equipo, y hablo de causalidad porque para aquel entonces ese tal José Emilio Barbero ya empezaba a ser relativamente conocido por sus aportaciones a **Micromanía** y **MicroHobby**.

No es un secreto que uno de los grandes éxitos de ambas publicaciones fue cómo consiguieron conectar con sus lectores y que en muchas de sus secciones éstos pudiesen colaborar: juegos en Basic, utilidades, trucos, secretos de programación o de hardware, pokes… Muchas eran las formas en las que los lectores podíamos aportar nuestro granito de arena a cada ejemplar, que llegaban puntualmente a los quioscos, y esa fue mi vía de entrada hacia la editorial Hobby Press.

Recuerdo perfectamente mi primer día de trabajo. Los nervios de la semana previa, las dudas acerca de cómo debía ir vestido, la imagen mental que tenía de lo que para mí era algo así como visitar Camelot, Shangri-La o internarme en La Tierra Media o El País de las Maravillas. Y en cierta forma, aunque luego se acabara convirtiendo en un lugar incluso rutinario al que acudía todos los días laborables (y también alguno que no lo era cuando el cierre de la revista se complicaba), la fascinación de aquel primer día por ver aquellas mesas llenas de ordenadores de 8 bits, monitores y cintas de casete con juegos, y sobre todo, por conocer a las personas que mucho antes de que yo llegase le habían dado forma a aquellas dos formidables revistas, fue una sensación que no me abandonó durante mucho tiempo.

No pude tener mejor escuela, no pude tener mejores maestros. Nunca estaré lo suficientemente agradecido por todo lo que aprendí en Hobby Press, y no solo a nivel profesional, sino »



“Yo tuve el mejor trabajo del mundo”

muy especialmente a nivel humano; era muy joven en aquel momento, y la verdad, sabía bastante poco acerca de la vida. Los cinco años que trabajé en **Micromanía** y **MicroHobby** me forjaron no solo como profesional, sino como persona. Me atrevería a decir que prácticamente todo lo que más tarde me ayudó a consolidar mi trayectoria en el sector de los videojuegos lo aprendí en aquel periodo, sacando enseñanzas tanto de lo bueno –que fue mucho– como de lo malo –que también lo hubo.

Y ahora puedo decirlo, porque ha pasado el suficiente tiempo como para verlo con claridad: yo tuve **el mejor trabajo del mundo**. Y soy muy consciente del privilegio que fue tenerlo. Porque había mucho más talento suelto, muchas más personas que también escribían bien, tenían la capacidad de conectar con otros aficionados a los videojuegos, y eran muy capaces de escribir artículos, hacer reviews o “destripar” juegos igual de bien o mejor que yo.

Quiero acordarme de chavales como **Pedro José Rodríguez Larrañaga** o **Fernando Herrera González** (Ferhergón) quienes, simplemente por a lo mejor no residir en Madrid, o estar volcados en unos estudios difíciles de compatibilizar con trabajar en una redacción, quizás hoy no son tan recordados. Y aún más de aquellos chavales anónimos que hubieran deseado tener la misma oportunidad que yo tuve y que seguramente la habrían sacado partido igual de bien o mejor que yo. Y por eso quiero aprovechar esta oportunidad que me brindan desde las páginas de **PIXELS**, a la que deseo un próspero y largo camino, para darle las gracias al sector del videojuego por lo mucho que me dio, a **Hobby Press** por todo lo que puede aprender, a mis compañeros de aquella época (**Javier de la Guardia**, **Ángel Andrés**, **Amalio Gómez**, **Cristina Fernández**…) por todo lo que me enseñaron, a los lectores de **Micromanía** y **MicroHobby** por hacerme sentir alguien querido, importante y respetado y, en general, a aquella época dorada de los 8 bits por haber llenado nuestra adolescencia y juventud de maravillosos recuerdos.

Ahora que ando bastante alejado en lo profesional del sector de la prensa de videojuegos (aunque soy jugador y lo seré mientras viva), me pregunto si las »

Imagen creada con IA.

Una foto “maldita” y un último “¿y si sí?”

Cada vez que desde cualquier ámbito se me ha contactado para hablar de aquellos maravillosos años de los 8 bits, es impepinable que se busque material gráfico para apoyar mi testimonio, e inevitablemente esa foto que me persigue vuelve a salir a relucir. No soy un tipo guapo ni fotogénico, pero como se suele decir “nadie es tan feo como en su foto del DNI”. Y es que cuando desde **Micromanía** se me pidió una foto para figurar como uno de “Los Criticones”. Tiré de lo primero que tenía a mano, sin darle mayor importancia.

Tampoco eso lo supe ver: aquella foto de fotomatón, que sigue siendo objeto de las más ingeniosas bromas por parte de mis conocidos, continúa persiguiéndome como una especie de maldición de la que, ya me he resignado, nunca me libraré…

Si el principio de 2024 nos trajo la tristísima noticia de la desaparición de **Micromanía** tras 39 años, el final de año nos deparó el renacer del mítico “gomas” reencarnado en **The Spectrum**.

Lo cierto es que la máquina lanzada por Retro Games ha supuesto un tsunami retro que lleva a pensar… ¿tendrían cabida de nuevo publicaciones como **MicroHobby** o **Micromanía**?

nuevas generaciones llegadas estas últimas décadas habrán tenido experiencias similares a la mía. Sé que la llegada de Internet y de plataformas como YouTube o Twitch ha permitido eliminar las barreras que antes impedían a muchas personas con talento acceder a la oportunidad de dedicarse a divulgar sobre el mundo del videojuego, “democratizando” el sector, aunque ya no estoy tan seguro de si por el camino se ha perdido parte de la magia y alguna cosa más. Y, sobre todo, me planteo si el número de personas que se pueden ganar la vida profesionalmente dedicados únicamente a esa labor alcanza el mismo número de los mejores tiempos de las publicaciones de los 80 y 90, cuando revistas como **Hobby Consolas**, **Super Juegos** o **Playmanía** vendían cientos de miles de ejemplares, ingresaban millones en publicidad, y permitían que un staff considerable de trabajadores se ganasen su sueldo mensual dedicados a lo que era su auténtica pasión.

Sea como fuere ha sido un auténtico placer “colarme” otra vez en vuestras lecturas, compartir páginas con otras firmas tan destacadas –y a las que tanto admiro–, y pegarme una buena sobredosis de nostalgia recordando tiempos no sé si mejores, pero sí extraordinarios.

Larga vida al videojuego, larga vida a **PIXELS**.

AJUSTE DE CUENTAS

“Parecía bueno... y fue mucho mejor”

Sabíamos que teníamos un gran título entre manos, pero jamás nos imaginamos que Blizzar revolucionaría Internet con este juego.

por **Gustavo Bernaldo**

PC / MAC

Corría el año 2000 y el mundo no se había acabado, y a pesar de que los agoreros vaticinaban la rebelión de las máquinas con el “efecto 2000”, Blizzard nos hizo firmar “tropecientos” documentos de confidencialidad para probar su último lanzamiento antes que nadie, **Diablo II**.

El nerviosismo corría por la redacción, y José Luis, nuestro ilustrado director, procedió a instalar **Diablo II** en el PC. Al arrancarlo nos sorprendió que pidiera conexión a Internet. Lo conectamos y disfrutamos de un genial título de rol. No obstante, a pesar de que sabíamos que estábamos ante uno de los mejores ARPG de la historia, no nos hacíamos una idea de lo que Blizzard había conseguido.

Para empezar, **Diablo II** nos ofrecía una atmósfera oscura y gótica, que capturaba perfectamente el tono de un mundo devastado por la lucha eterna entre el bien y el mal. Cada acto estaba cuidadosamente diseñado para evocar emociones y unas clases que nos ofrecían una experiencia única.

Todo esto lo supimos ver y cuantificar. Pero no que Blizzard fuera capaz de revolucionar el multijugador con Battle.net, permi- »

tiéndonos formar equipos y sacándose de la manga un “Ladder”. Este enfoque en el multi marcó un antes y un después, no sólo para los ARPG, sino en general para la industria del videojuego.

Así que joven Gustavo, sabías que estabas ante un título genial, pero no supiste ver la revolución.

Análisis original en el número 12 de Juegos & Cía.

GameCube fue un juguete portentoso

GameCube supuso un nuevo paradigma para Nintendo ya que con ella abandonó el formato cartucho. La revolución estaba en marcha.

por **Sergio Martín**

Lo que en su día fue conocido con el nombre en clave de **proyecto Dolphin** terminó fructificando en una consola fantástica… pero que por desgracia acabó siendo un pequeño fracaso comercial, al menos bajo mi punto de vista. Y es que a pesar de que vendió unos 22 millones de unidades en todo el mundo, cifra bastante respetable, quedó lejísimos de la marca de 155 que consiguió establecer PS2 e, incluso, también fue desbancada por la primera Xbox (la cual superó los 24 millones de unidades). Una auténtica pena por muchos motivos para una consola que, si bien desde el punto de vista teórico no era la más potente, en la práctica y echando un vistazo a sus juegos más espectaculares –que más tarde repasaré–, creo que sí terminó siéndolo.

Precisamente, en este reportaje me gustaría poner el foco en ese punto, es decir, en el impresionante poder técnico que fue capaz de poner en liza esta máquina cuando caía en las manos de estudios adecuados.

Super Mario Sunshine (2002)

Las apariencias engañan

Inofensiva, casi como si fuera un juguete. Por desgracia y a tenor de las ventas, así es como muchos »

GameCube, la consola que Nintendo puso en el mercado para competir con PS2.

Irlabelart | Esta es una imagen creada para Project 4 de la Revolution digital art school.

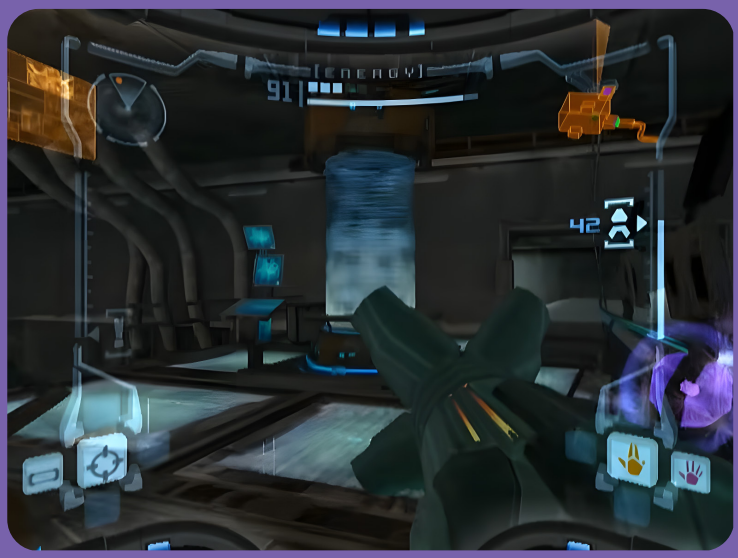
usuarios veían a esta poderosa consola. Un diseño que aunque a la mayoría de nosotros nos encantaba, es evidente que para un grupo importante de consumidores resultaba demasiado infantil. Su pequeño tamaño cúbico, el color morado (el cual Nintendo América intentó sin éxito cambiar en su llegada a USA) y, también, su curiosa asa que se encontraba en su parte posterior, eran aspectos que a muchos jugadores les transmitían la sensación de estar ante un juguete más que ante una máquina increíblemente potente. Y por este motivo, muchos usuarios ni tan siquiera se molestaron en preocuparse por conocer qué era capaz de hacer el pequeño cubo morado en materia meramente técnica. Una situación que era diametralmente opuesta a lo que sucedía con la poderosa bestia de Microsoft, la novedosa **Xbox**, consola que en aquel entonces captaba la atención de los usuarios con sus imponentes y avanzadas características técnicas.

Unas especificaciones a las que supo responder **GameCube** gracias a su CPU PowerPC diseñada por IBM, que respondía al nombre de **Gekko**, y a su fantástica GPU de ATI denominada Flipper. Un dúo que, para mí, a la hora de la verdad llegó a estar por delante de lo dispensado por **PS2** y **Xbox** en materia gráfica.

A la sombra de Resident Evil | Sí, **Resident Evil 4** fue una de esas bombas que sacuden la industria tan fuerte que resulta casi imposible borrar su recuerdo. Y, por eso mismo, me parece bastante injusto lo que sucedió tanto con **Resident Evil Zero** como con el imponente **Resident Evil 1 Remake**. Unas producciones exclusivas para **GameCube** (al menos en su generación) que pasaron discretamente para el gran público a pesar de su enorme calidad.

Un recital técnico incomparable

Recuerdo perfectamente el momento y lugar en el que decidí comprarme una **GameCube** de importación. Fue cuando contemplé totalmente atónito en la desaparecida tienda madrileña **Dream Games** el que, hoy en día, sigue pareciéndome una auténtica proeza visual: **Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader**. Uno de los juegos que acompañaron al lanzamiento americano (y europeo meses más tarde) de esta consola que, sencillamente, bajo mi parecer, dejaba en pañales ya no sólo al resto de títulos de salida de esta máquina, sino de lo que se había podido disfrutar en el resto de sistemas. Una auténtica brutalidad gráfica que dejaba bien claro el poderío técnico que encerraba el cubo mágico de Nintendo. Y si esta consola era capaz de mostrar un nivel técnico así de primeras, lo que fue llegan- »



Del miedo a la estupefacción | Confieso que pensaba que el salto a las 3D de **Metroid** iba a ser un patinazo. ¿Y por qué? Pues porque su desarrollo fue bastante complicado y, además, Nintendo no esyaba detrás programándolo. Pocas veces me he alegrado tanto de haberme equivocado, ya que **Metroid Prime** terminó siendo una entrega memorable –episodio que fue remasterizado hace un tiempo para Switch.

do después fue una cosa de locos. **Star Fox Adventures**, el último título que programó Rare para una consola de sobremesa (que no portátil) de Nintendo, también me volvió loco por su acabado visual. ¿Queréis ver un buen ejemplo de su extraordinario nivel? Si tenéis la posibilidad de hacerlo, usad los prismáticos que porta Fox McCloud para hacer un zoom en la textura de la hierba que cubre parte de los escenarios: os vais a quedar boquiabiertos al comprobar el grado de detalle que fue capaz de alcanzar Rare con este hardware. Y luego llegó **Metroid Prime**, un título de Retro Studios que »

¿Y ese mando? | Llamó mucho la atención el aspecto que terminó adoptando el mando de **GameCube**. Un pad perfecto para cierto tipo de juegos pero inadecuado para shooters o arcades de lucha... con la excepción de **Super Smash Bros. Melee**. Más tarde se unió el increíble Wavebird, primer mando inalámbrico creado por Nintendo.

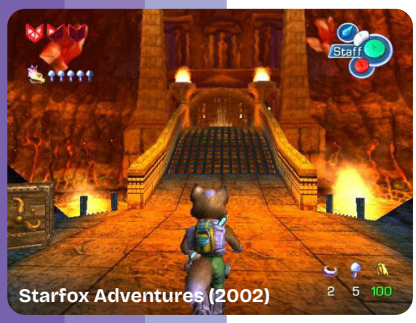
tuvo un desarrollo bastante complicado y del que he de confesar que me temía lo peor… hasta que lo probé cuando aterrizó en la redacción de **Hobby Consolas**. ¡Qué locura! Recuerdo como si fuera ayer lo IMPACTANTES que llegaban a ser los efectos visuales que ponía en liza esta maravilla. De hecho, contemplar cómo se reflejaba la cara de Samus

Dibujos animados interactivos

Pero hablar del poderío gráfico de **GameCube** sin citar a esa obra maestra llamada **The Legend of Zelda: The Wind Waker** sería algo imperdonable. Sigo pensando que fue uno de los juegos más impresionantes desde el punto de vista técnico de toda esa generación, aunque

Un diseño muy particular | Echando un vistazo a lo que propusieron en materia de diseño tanto Sony con su **PS2** y Microsoft con su primera incursión en el mundo de las consolas con **Xbox**, la apariencia de ambas choca frontalmente con el aspecto que terminó presentando **GameCube**. Una máquina pequeña, morada, ¡y con un asa! A mí me encantaba, pero millones de usuarios parece que no la vieron de la misma forma…

Aran sobre el cristal de su casco era algo tan sumamente increíble que, en su día, mi compañero David Martínez y yo pasamos un buen rato lanzando cohetes contra una pared que estaba justo delante de la cazarrecompensas para disfrutar una y otra vez de ese efecto.



Starfox Adventures (2002)

soy consciente de que algunos usuarios no piensan lo mismo. Esta obra estuvo rodeada de cierta polémica precisamente por su estilo visual bautizado como “toon shading”, que no gustó demasiado a los que demandaban un estilo más “realista” (que quedó plasmado en aquella demo técnica mostrada durante el **Nintendo Space World** del año 2000). Pero al margen de con- »

Un Zelda irrepetible | Los fans de Link seguro que piensan (pensamos, mejor dicho) que cualquier entrega de **Zelda** es irrepetible. Pero convendréis conmigo en que, de todas ellas, **The Wind Waker** es una de las más especiales. Arriesgada, preciosa, absorbente y dotada de un encanto especial que tuvo una versión HD para Wii U.

troversias, a pesar de que en esos días la técnica "cel-shading" estaba muy de moda, no había nada que se acercara al grado de maestría y esplendor gráfico que Nintendo fue capaz de incorporar al que considero que es una de las mejores entregas de la serie. Y es mucho decir.

En fin, que todos estos títulos, más otros igual de impactantes como **Resident Evil 4**, **Resident Evil 1 Remake**, **F-Zero GX**, **Super Mario Sunshine**, **Wave Race Blue Storm**, **Metroid Prime 2**, **Super Smash Bros. Melee** y tantos otros fueron juegos exclusivos que supieron exprimir hasta la última gota del potencial técnico de **GameCube**. Una máquina que escondía un poder desorbitado en un envoltorio aparentemente "inofensivo" y que, cuando llegó a la redacción de **Hobby Consolas** (y **Nintendo Acción**), desató la locura. Aunque títulos como **Luigi's Mansion** o **Wave Race Blue Storm** recibieron su correspondiente ración de elogios, fue **Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader** el que más atención acaparó por su insultante despliegue técnico y sonoro.

Luigi's Mansion (2001)

Pero hubo un elemento de **GameCube** que generó bastante debate por razones evidentes: el particular mando de control. Un pad que en general gustó bastante entre los miembros de las diferentes redacciones, aunque recuerdo que hubo algunas voces en contra por su palanca analógica derecha.

Aun así, no fue una máquina que pasara desapercibida precisamente por las redacciones de **Hobby Consolas**, **Nintendo Acción** y hasta **Playmanía**.

ME ROBÓ EL CORAZÓN

En este número viajamos a nuevas tierras pixeladas y, en esta ocasión, vamos a comprobar ese juego, esa pantalla, que cautivó al autodenominado “inventor del retro”. ¿A que reconocéis por dónde van los tiros de su pasión por el ‘gaming’?

por **Juan Carlos Sanz**

Ese Testarossa...

Test Drive

El flechazo sucedió en el primer número de la segunda época de la revista **Micromanía** y no precisamente con la "moza" que protagonizaba su portada. Fue en la página 38, en una diminuta pantalla de una sobria publicidad sobre Atari ST. En ella, un precioso Ferrari Testarossa de color rojo repostaba en la gasolinera componiendo una imagen que por aquel entonces me pareció casi real. ¡Qué gráficos tenía!

Nunca he sido un apasionado de los coches, pero aquella época alumbró algunos de los modelos más legendarios con los que todos los chavales soñábamos: Lamborghini Countach, Porsche 911 Turbo, Chevrolet Corvette o Lotus Esprit Turbo. Todos estaban en aquel juego que pude disfrutar poco después en un PC con gráfica Hércules. Sin color, sí, pero con el "realismo fotográfico" que me enamoró. Y aún hoy lo recuerdo con nostalgia.

Amalio Gómez: “Me dijo, ¿a dónde vas con ese gato?”

Amalio Gómez es uno de los nombres íntimamente ligados a la prensa especializada de videojuegos en España. Repasamos con él algunos momentos clave de los últimos 40 años.

por **José Luis Sanz**

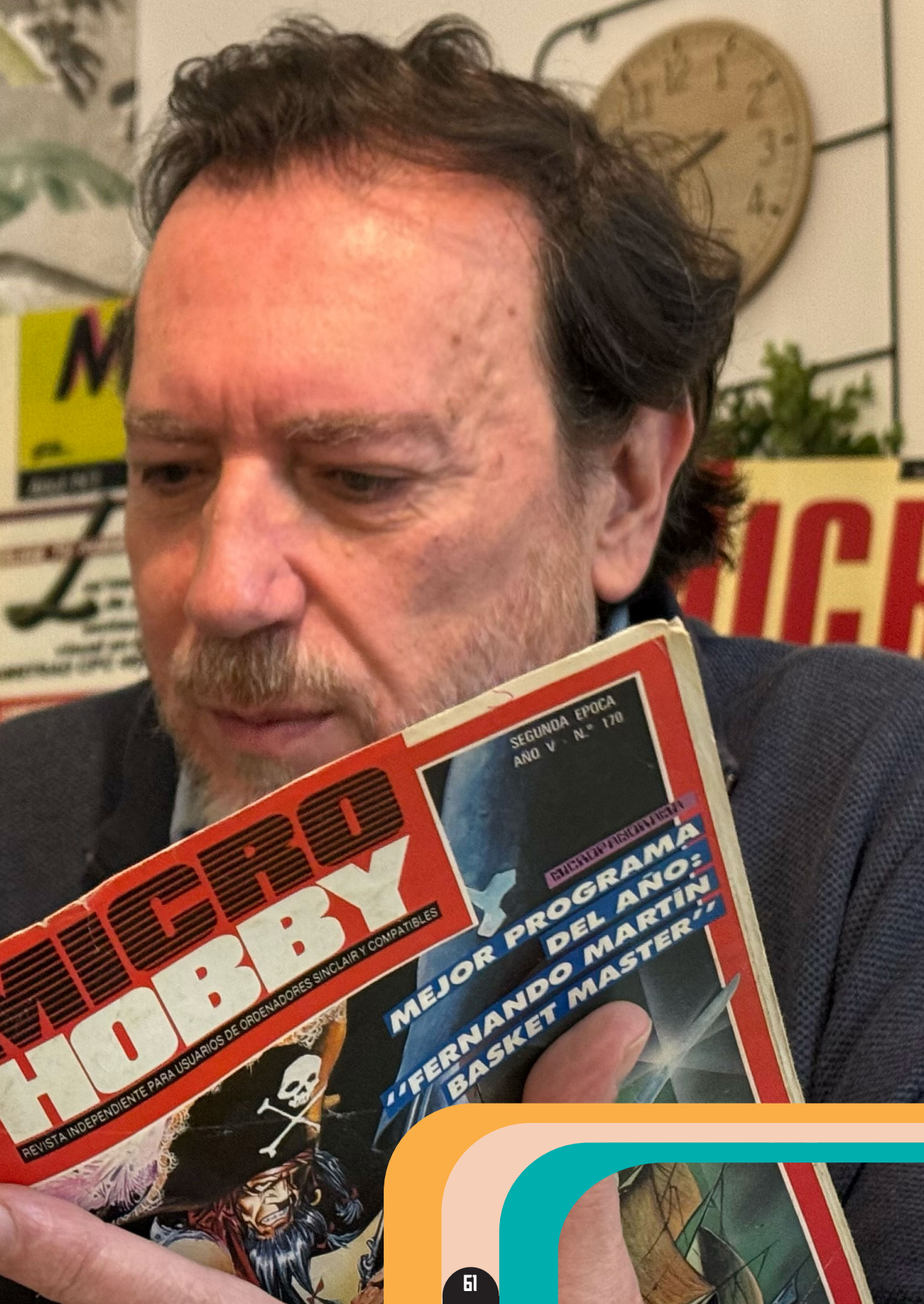
Amalio Gómez es uno de los nombres que seguro más recuerdas de aquellos primeros años de la prensa de los videojuegos. Vinculado a Hobby Press desde mayo de 1985 hasta julio de 2012, no solo formó parte de las primeras redacciones de **MicroHobby** o **Micromanía,** sino que a principios de los 90 comandó la revolución editorial que provocó la llegada de las consolas.

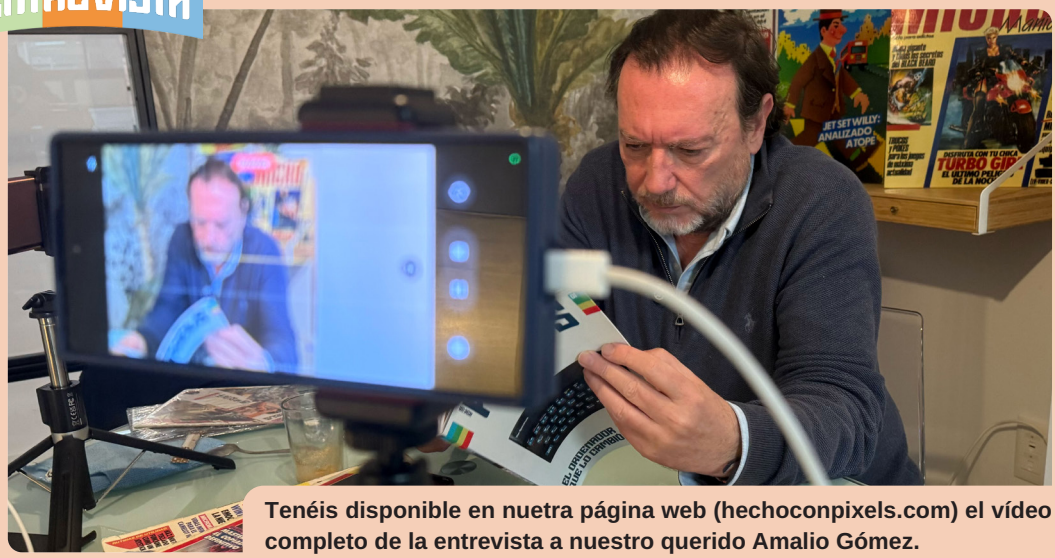
Con motivo del número tres de **PIXELS** hemos querido hablar con él y repasar algunos de los instantes clave que se vivieron en aquellos años de efervescencia informativa, con la creación de nuevas revistas, la rivalidad entre editoriales o cómo se trataron algunos temas que han pasado a la historia como hitos de una manera de informar que no volverá nunca más.

Os recordamos que estas páginas son un pequeño extracto de la entrevista completa que tenéis en vídeo en nuestra página web (**Hechoconpixels.com**).

Cuéntanos cómo fue el lío de la portada del número 1 de **Hobby Consolas**, con Bart Simpson, Sonic y un gato con botas, ¿no?

En aquel momento, José Ignacio Gómez Centurión, que era el dueño de la editorial, tenía muy buena relación con Andrew Bagney (Director General de Erbe Software) y con Paco Pastor (Director General de Sega España) se llevaba regular. Y entonces yo, que era como el segundo en este proyecto, pues tenía mejor relación con Paco Pastor. Yo era un pipiolo y estaba entrando en el munde las marcas y de los intere- »


MICRO HOBBY
REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR Y COMPATIBLES
SEGUNDA EPOCA
AÑO V · N.º 170
MEJOR PROGRAMA DEL AÑO: "FERNANDO MARTÍN BASKET MASTER"



Tenéis disponible en nuetra página web (hechoconpixels.com) el vídeo completo de la entrevista a nuestro querido Amalio Gómez.

ses comerciales y esas cosas. Entonces, bueno, pues digamos que yo vivía esta batalla con total naturalidad y me hacía tanta gracia que no estaba preocupado. Entonces Paco Pastor me dice, “oye, que va a salir un juego de Sega que va a ser la bomba, que esto va a marcar una época” y tal, y se llamaba **Sonic**. Además Sega me llevó a Japón invitado para hacerle una entrevista al programador de **Sonic**. A **Yuji Naka**. Me parecía interesante porque era un juego que iba a tener mucho impacto aunque a mí, he de confesar, que nunca me ha gustado.

Recreación de la portada que no fue de HC nº1.

Entonces, en el número uno de **Hobby Consolas** teníamos pensado darle la portada. Todas las pruebas y todos los diseños se hicieron con **Sonic** en mente pero entonces, cuando faltaba poco para terminar la revista me dijo José Ignacio, “¿tienes una prueba de la portada?”. Y yo le contesté que sí. “Pues tráemela que la veamos”.

Y entonces le llevo la portada con **Sonic**. Y esto no lo olvidaré nunca porque me dijo “Amalio, está muy bien, pero no va a ser”. “¿Qué va a ser entonces?” le dije, “pues **Los Simpsons**”, que salían también en aquellos días.

En aquel momento Erbe estaba distribuyendo Game Boy y digamos que era la gran baza de Nintendo. Pero hubo otro detalle que fue determinante.

El juego de **Los Simpsons** no es que fuera especialmente bueno pero no era de **Sega**, que era de lo que se trataba. Así que José Ignacio dijo, “vamos a llevar **Los Simpsons** por dos motivos. Primero, ¿dónde vas con ese gato? Y segundo porque vamos a regalar 1.000 Game Boy” (que nos daba Erbe). Ahí se acabó la discusión.

Tras esa reunión no hubo más que hablar. Como director entendí que iba a tener mucho más tirón que solo “el gato”. Porque claro, con **Sonic** en la portada era evidente que no hubiéramos podido regalar las 1.000 Game Boy. Y ahora ese concurso es de los más recordados.

A fine day for tennis on your Spectrum

This is Wimbledon.

The home of British tennis, enjoying Britain's fine weather.

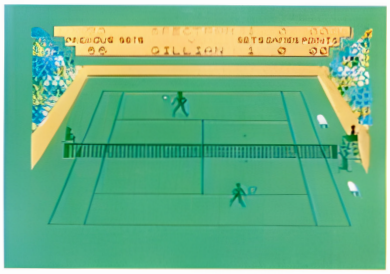
But this summer, things will be different. If rain stops play on court, you'll be able to carry on playing – with Sinclair's 'Match Point'.

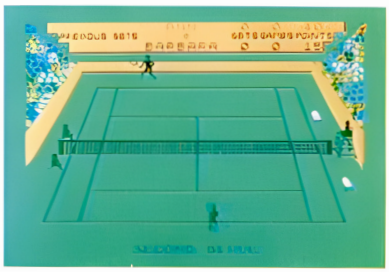
'Match Point' is one of six new, all-action programs for your Spectrum. It lets you play tennis against the computer, a friend, or just sit back and watch an exhibition match.

Enjoy all the features of tennis – backhand and forehand shots, lobs, drop-shots, volleys, a scoreboard ... even ball boys are on-call.

But good tennis strokes aren't everything. To win the Match Point Open Championship you'll need skill *and* tactics.

Luckily, though, you won't have to rely on the weather!





'Match Point' has been developed by Psion, one of the UK's top software houses.

You'll find it alongside Sinclair's other new titles – Stop the Express, Bubble Buster, Zipper Flipper, Eric and the Floaters and Driller Tanks – in the shops, today.

At £7.95, it's a real winner!

Selected Sinclair software lines are available from W.H. Smith computer stores, larger branches of Boots, John Menzies, Greens and most other software stockists nationwide.

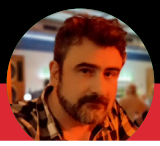
Sinclair Research Ltd, Camberley (0276) 685311.

Ⓣ Sinclair, ZX and ZX Spectrum are Trade Marks of Sinclair Research Ltd.

sinclair

ME ROBÓ EL CORAZÓN

Otro juego clásico de los ochenta que enamoró a un pequeñajo que no debería haber estado ahí, con un ZX Spectrum en las manos. Pero sus hermanos mayores tuvieron mucha culpa de que su pasión se destara con un detective.



por **Nacho Hdez.**

¡Qué película!

En una mañana de otoño del año 1986, tras una visita rápida al rastro de Madrid para husmear entre las últimas novedades de Spectrum, apareció la carátula del juego **Movie**. En ella aparecía el hombre que quería ser de mayor: un detective con sombrero, gabardina, mirada desafiante y arma en ristre en un claro homenaje al cine negro.

En la piel de un detective a lo **Philip Marlowe**, nuestro objetivo sería recuperar un microfilm en manos de unos mafiosos. Mediante una perspectiva isométrica, **Movie** nos retaba a explorar cada habitación y calle del juego encontrando pistas e interactuando con personajes. Si esto no valía, siempre podíamos avanzar a tiros para descubrir los secretos de la organización criminal.

La ambientación era puro cine: sombras en cada callejuela, gángsteres en gabardina y un tono serio que demostraba que en el mundo de los videojuegos, se podían contar historias complejas en menos de 48 KB. Y sí, me robó el corazón.

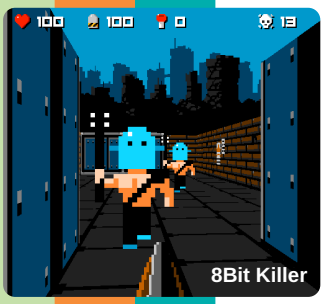
© Locomalito / Maldita Castilla

Locomalito, un producto de aquí

Leyendas de pasión por los juegos retro

España es un país de Quijotes. De talento puro capaz de hacer frente a los más peligrosos molinos de viento. Y si no, mirad...

por **Raúl Montón**



8Bit Killer

El software patrio o freeware producido España es tan antiguo como los mismos ordenadores, pero eso no quita para que no pueda inaugurar este apartado de leyendas con uno de los desarrolladores al que más cariño se le tiene actualmente, el señor **Juan Antonio Becerra Vílchez**, más conocido por el apodo de **Locomalito**.

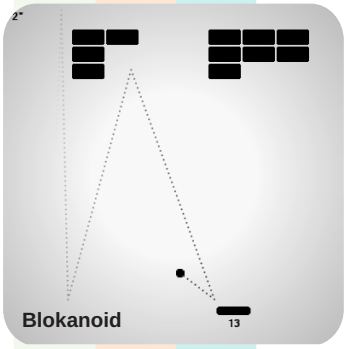
A Juan le picó el gusanillo de los videojuegos allá por 2007, cuando haría sus dos primeros minijuegos, **Zneik** (un clon del juego de "la serpiente") y **Blokanoid** (un **Arkanoid** muy minimalista): sencillos, pero de brillante ejecución.

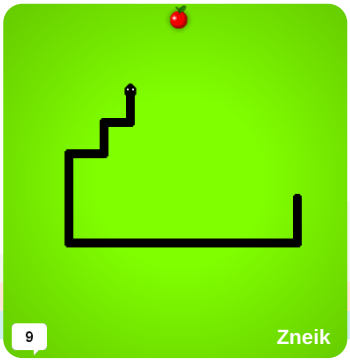
Su primer juego completo, nacido de un experimento con vistas en 3D sería **8Bit Killer**, una pequeña maravilla al estilo **Wolfenstein**, pero al estilo NES, y que según el portal Indiegames.com, era uno de los mejores juegos del 2008. **8Bit Killer** se inspiraba en grandes clásicos del cine y del »

manga post-apocalíptico, además de en juegos como **Contra**, **Mega Man** o **Bionic Commando**.

Pero el verdadero reconocimiento para **Locomalito** vendría con su siguiente juego, **Hydorah**, un espectacular homenaje a la saga **Nemesis/Gradius** que como él mismo dice, tiene "genes" de más de cien juegos shooters distintos a lo que habrá jugado en su vida.

Hydorah también marcó otro hito, ya que sería la primera colaboración musical entre **Locomalito** y **Gryzor87** (Javier García), a pesar de que Javier ya se había encargado del sonido en su minijuego **Red Spheres**, que no tenía música.



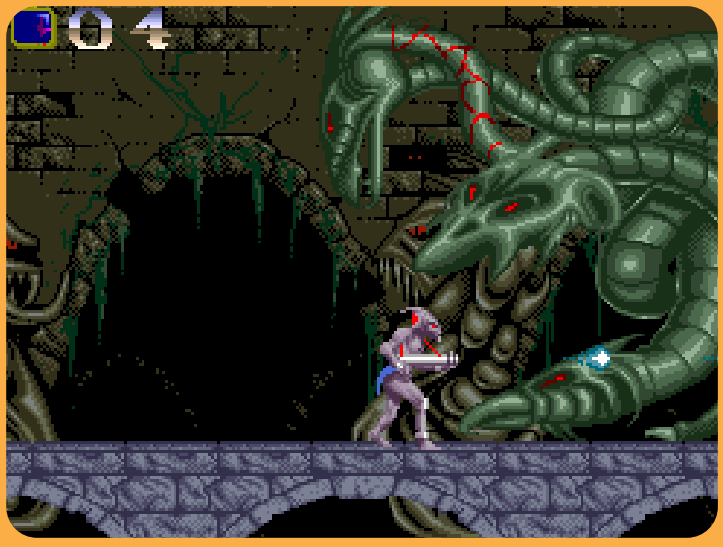


El particular estilo de las producciones del dúo, que sin ser remakes directos de nada, nos recuerdan a decenas de juegos de nuestra infancia, les ha valido un estatus de leyendas entre los usuarios, que siguen pasándolo pipa con sus lanzamientos "neo-retro". Además, y gracias a las colaboraciones con los barceloneses de AbyLight, **Locomalito** y **Gryzor** realizaron versiones extendidas y DeLuxe de **Hydorah** (**Super Hydorah**) y **Maldita Castilla** (**Maldita Castilla EX**), con muchísimo más contenido que las originales.

La softgrafía de **Locomalito** sigue creciendo con homenajes a Master System (**Toxic Tomb**) y al MSX (**Mutants From The Deep**).

Hydorah | Este juego es uno de los momentos cumbre de **Locomalito** y un homenaje a los matamarcianos con los que muchos nos criamos en los 80. Sobre todo de Konami.

La sombra más alargada del videojuego



Shadow of the Beast | Cinco planos para el terreno, cinco para las nubes, un plano de vallas, otro de montañas y uno principal de árboles para gobernarlos a todos. Trece planos de scroll en la tierra de Commodore Amiga donde se extiende la Sombra… de la Bestia.

por **Marcos García**

La obra de Reflections nació para demostrar que Amiga era mucho más potente que Atari ST y certificar el fin de la guerra de los 16 bits.

En el universo del videojuego hay momentos clave en los que surgen creaciones cuya sombra se extiende más allá del propio juego. Obras de una influencia tal que son capaces de generar o culminar ciclos, de sentar las bases del futuro y hacer que todo lo anterior resulte obsoleto. Es el caso de **Shadow of the Beast**, el "tech-changer" de Amiga que acabó con la legendaria guerra de los 16 bits a golpe de puro hardware. Pero retrocedamos a finales de los 80, a la ciudad inglesa de Newcastle. Martin Edmondson, uno de los cofundadores de Reflections y Brian Howarth, de 21 y 20 años, quieren demostrar el poderío técnico del Commodore Amiga respecto de Atari ST.

En ese momento, ya estaban programando **Ballistix** para Psyclapse, sello económico de Psygnosis, en ambas máquinas. Después de profundizar en el avanzado hardware de Amiga y testar rutinas avanzadas de "scroll parallax", elaboraron una demo técnica que mostraron por sorpresa en las oficinas de Psygnosis. Esa demo era prácticamente el primer nivel de **Beast / Shadow of the Beast**. La distribuidora de Liverpool »

se frotó los ojos y comenzó a trazar un amplio y ambicioso plan de ataque.

Una sombra se cierne sobre el ST

El 20 de octubre de 1989, **Shadow of the Beast** fue lanzado para Amiga, también se mencionaba una futura versión para Atari ST. Psygnosis hizo su particular magia con una caja premium tamaño XXL que incluía los dos discos del juego, el manual y una bonita camiseta. Su precio ascendía a 34,99 libras, muy por encima del rango habitual entre 19,99 y 24,99. Pero la ocasión lo merecía, aquella caja quedó en la retina de toda una generación. Admirar la impactante ilustración de Roger Dean y observar las pantallas e info del juego de su parte posterior te trasladaba a un mundo de lujo y desenfreno. **Shadow of the Beast** hipnotizaba incluso antes de jugarlo. Misión cumplida, **Beast** se había convertido en auténtico objeto de deseo.

Por si fuera poco, había "demos" en tiendas y escaparates, convirtiéndose en la envidia de los usuarios del resto de plataformas, a mí me pasó. El efecto vende-máquinas surtió efecto y el imperio Atari ST, sustentado por una buena base instalada, precio más asequible y potentes packs comenzó su declive. Amiga había dado el paso definitivo para demostrar la potencia exclusiva de su hardware.

Reflections: el paraíso tecnológico

La obra de Edmondson y Howarth, más un inspiradísimo David Whittaker en la banda sonora, vio la luz tras nueve meses de trabajo. El resultado, un "tour de force" audiovisual sin precedentes. El propio Edmondson reconoció que su objetivo era superar a las coin-ops del momento, y bien que lo hizo, al menos técnicamente. Un mapeado formado por el equivalente a 350 pantallas, 128 colores, 13 planos de scroll, 3,5 megabytes de memoria total, tasa de refresco de 50/60hz y de muestreo musical

Shadow of the Beast | Las cifras de la criatura de Reflections te dejaban sin respiración: 3,5 megas de memoria total, 128 colores, 13 planos de scroll, 850 KB de audio, 2,2 megas de gráficos, 132 enemigos, 50/60hz, sprites máximos de 220x150…

Shadow of the Beast, tantos ports como planos de scroll

Su alargada sombra como “tech-changer” en Amiga le ayudó ser adaptado en casi todos los sistemas existentes. Desde un cuestionable port de Atari ST, firmado por Eldritch “the Cat”, hasta las versiones Japón y USA de PC Engine Super CD-ROM2, pasando por ordenadores de 8 bits (ZX Spectrum, CPC y Commodore 64), dos ports de Mega Drive, FM Towns, Lynx y Master System. Las versiones de SNES y ordenadores Atari de 8 bits no se comercializaron y NES cuenta con una demo técnica.

Atari 8 bits.

Atari ST.

de la batalla definitiva. Se acababa un ciclo engañoso, comenzaba una nueva etapa. Si querías disfrutar del mejor software tenías que emigrar a Amiga.

¿Jugabilidad a prueba de sombras?

de 20khz… algo difícil de explicar con palabras y que te hipnotizaba visual y auditivamente al instante. La intro del juego con la música de fondo, la ilustración de Roger Dean en alta resolución, la pantalla principal con ese maravilloso scroll infinito en el que convivían a la perfección tierra, árboles, montañas, nubes, lunas, misteriosos dirigibles, degradados del cielo… Un cúmulo de sensaciones y percepciones que hoy día todavía ponen la piel de gallina. El daño a los usuarios de Atari ST ya estaba hecho y los tambores de guerra de 16 bits proclamaron al ganador

Este ejercicio de fascinación e hipnosis, acompañado por la nueva teoría del paralaje universal y su pulsante banda sonora, no fueron capaces de ocultar una jugabilidad exigente e injusta. Había que aprenderse de memoria dónde y cuándo aparecían los enemigos y tener una habilidad, paciencia y precisión milimétricas para avanzar: completarlo era casi imposible. Al Sr. Edmondson se le fue la mano.

La prensa del momento le otorgó puntuaciones entre 59 y 96, todos alabaron su apartado técnico y en menor medida el jugable. Pero tal vez su misión no fue competir en esto último, para eso ya había otros. Su destino era demostrar que su poder y nervio tecnológico estaban por encima del resto. Solo eso le bastó para ser único, legendario, inolvidable, majestuoso, hipnótico y generar una decena de ports oficiales, un legado de dos entregas más, y un remake en PS4 que rindió un merecido homenaje a un juego que, concebido como demo técnica, terminó ganando la guerra de los 16 bits él solito.

HOBBY CONSOLAS

EL NUEVO HÉROE DE S

SEGA NINTENDO MEGADRIVE GAME BOY LYNX GAME GE

8 414090 100168

SUPER

DESPL

BATM

Poster Gi

SO

CLUSIVA LOS SIMPSON EN TU CONSOLA

¡MOSQUIS, CÓMO MOLA...!

Trucos para tus juegos favoritos

Las novedades más atómicas:

Meg Concur

REGALAMO

Ese dibujo que no entendió el director de Hobby Consolas

En el número 1 de Hobby Consolas no había dibujos de los lectores, así que un servidor tuvo que apañárselas y crear uno de ejemplo para los futuros artistas en ciernes.

por **José Luis Sanz**

Cuando se hace un número uno de una revista hay muchas cosas por definir, pero cuando decides que los lectores podrán mandarte sus dibujos en una sección llamada **La Cartuchera**, ocurre que no hay nada que publicar en esas primeras páginas. Eso es, precisamente, lo que pasó cuando en el verano de 1991 estábamos haciendo la primera **Hobby Consolas**, que alguien tenía que suplantar a los futuros artistas en ciernes.

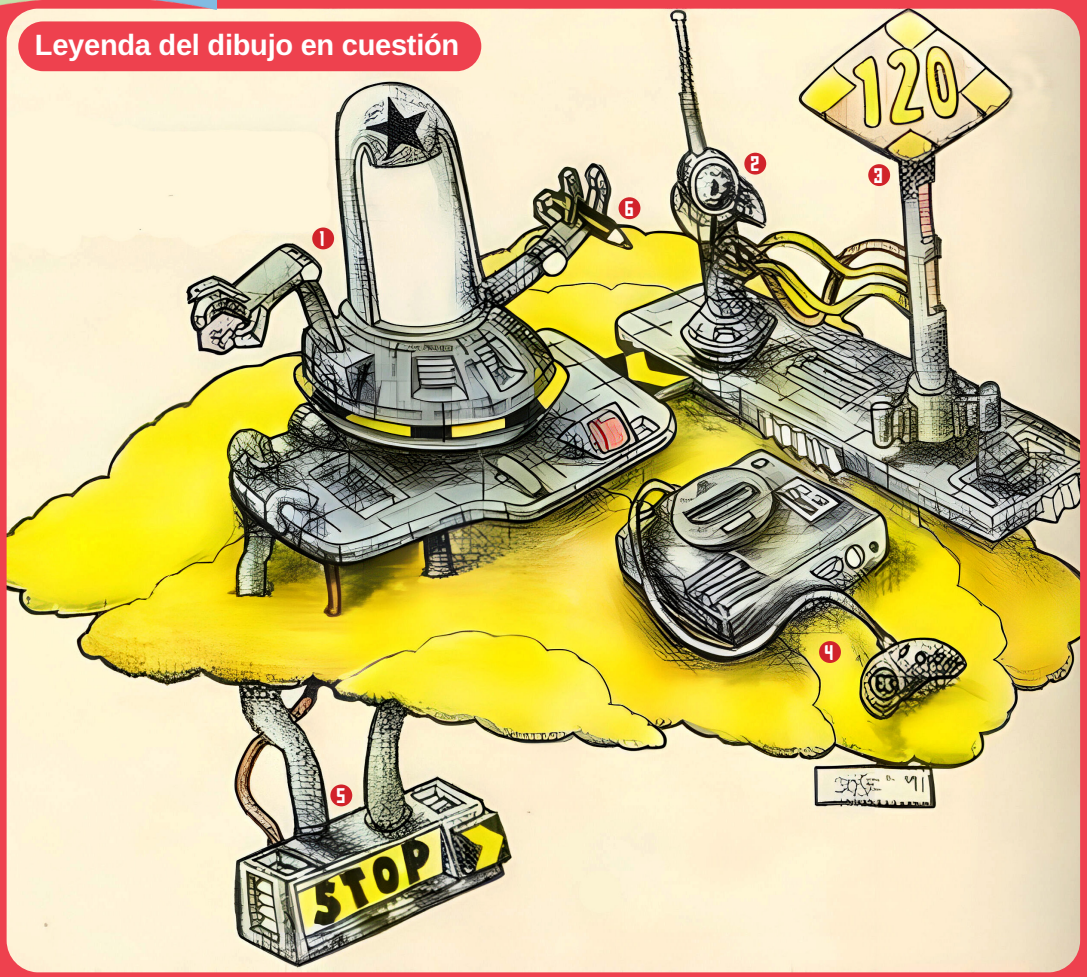
Ese "alguien" me tocó a mí, porque ya había demostrado ciertas habilidades (limitadas) para el dibujo. Así que me puse manos a la obra al volver a casa. Cogí lápiz, rotuladores o pinturas, ya no recuerdo, y me puse a dibujar sobre un folio en blanco. Tiempos analógicos.

Mega Drive inspiró el dichoso dibujito

El caso es que en aquel verano de 1991 muchos quedamos prendados de Mega Drive. Nos habíamos comprado una y corría por sus chips aquel mágico primer **Sonic**, así que llegué a pensar que aquella máquina sería capaz de cosas increíbles, empujada por su todopoderoso procesador Motorola 68000.

Por su culpa imaginé una escena en mi cabeza: en un futuro cercano, un poli-

Leyenda del dibujo en cuestión



Hobby Consolas #1 | La explicación del dibujo era sencilla: ❶ policía del futuro, con IA y automatizado, como serán en el 2431; ❷ radar inteligente del futuro que detecta la velocidad del vehículo (o consola que se acerca); ❸ señal que indica cuál es la velocidad máxima permitida (de procesador –parábola, hipérbole de la potencia del 68.000 en aquellos años); ❹ Mega Drive detenida por orden del policía del futuro por rebasar la velocidad máxima permitida; ❺ señal coercitiva para que la consola se detenga en la zona que le pide el policía del futuro; ❻ lápiz inteligente con el el que policía apunta la denuncia. Fin.

cía robotizado caza al vuelo en una autopista espacial a la consola circulando por encima de la velocidad permitida. Así que como mandan las sagradas escrituras de la Guardia Civil de Tráfico, multa al canto. Y de ahí nació aquel primer dibujo de **La Cartuchera**. Así de simple y sencillo, pero no para Amalio. Mi director. Desde el primer minuto Amalio no entendió qué significaba. No lo veía pero aun así pensó que serviría como ejemplo para los futuros lectores. Y lo dejó claro en las páginas de aquella primera **Hobby Consolas**: "uno de los miembros de la redacción [...] ha realizado este extraño dibujo [...] que no sabemos muy bien qué significa". ¿Vosotros lo entendéis? ¡Si es que soy un incomprendido! ❓

A Computerized Master Strategy Game by Odyssey^2

The Quest For The Rings

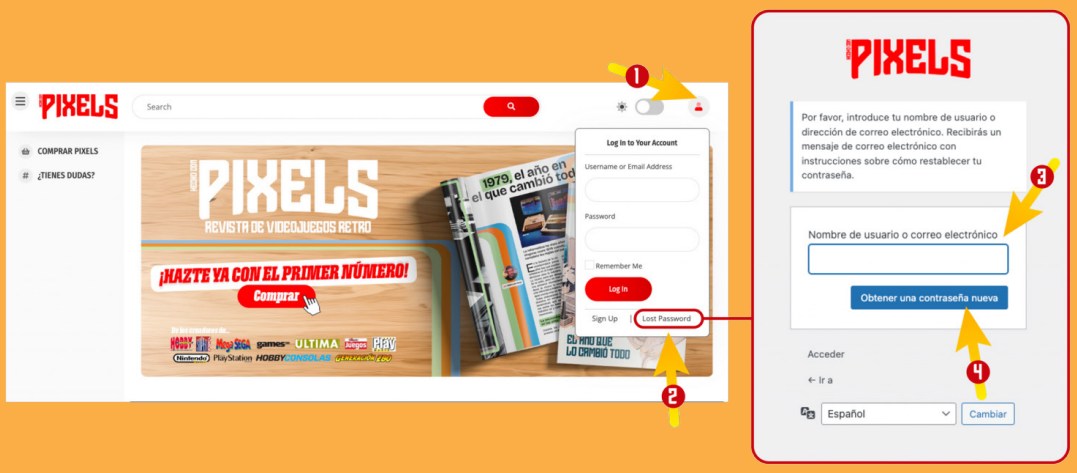
YOU ARE ABOUT TO ENTER AN ALTERNATE WORLD WHERE DREAMS - AND NIGHTMARES - COME TRUE WITH FIRE BREATHING REALITY!

CÓMO VER LOS VÍDEOS DE PIXELS

Además de la revista en papel, **PIXELS** ofrece a todos los que compren cualquiera de las ediciones vídeos exclusivos que podéis encontrar en nuestra web oficial de **hechoconpixels.com**. A continuación te detallamos cómo puedes acceder de forma fácil a todo ese contenido extra.

Si has comprado la revista en GAMEPRESS

Al comprar la revista en la **web oficial de la Editorial GamePress** tendrás el usuario creado dentro de nuestro sitio oficial, de forma automática, por lo que solo tienes que seguir los pasos que te detallamos a continuación.



Lo primero que tienes que hacer es ir a nuestra web oficial, a **Hechoconpixels.com**. Si ya compraste el primer número de **PIXELS** y viste sus vídeos no debes hacer nada, porque tu usuario ya estará activo. Pero si no es así, sigue los pasos que te comentamos a continuación:

1. Pincha en la parte superior derecha, donde aparece el icono del **usuario de la web**.
2. Indica que quieres **recuperar la contraseña** de tu usuario.
3. Escribe la misma **dirección de correo electrónico** que utilizaste para comprar la revista en la web de la Editorial GamePress (si es otra escríbemos a **soporte@hechoconpixels.com**).
4. Pulsa en el botón de **Obtener una contraseña nueva**.

A continuación debería llegarte un correo electrónico a tu bandeja de entrada (*) con el enlace para **resetear esa contraseña**. Luego define el nuevo **password** que quieres tener y vuelve a la web para iniciar sesión. Ya podrás ver los vídeos correspondientes a este número.

(*) Si el email ves que tarda en llegar, verifica que no ha ido a parar a la carpeta de SPAM.

Si has comprado la revista en otro punto de venta

PIXELS se vende principalmente en la web oficial de la Editorial GamePress pero existen otras opciones en ciertos puntos de venta que han solicitado tener unidades de la **Collector's Edition** para sus clientes. En estos casos, recuerda que solo puedes comprar esas revistas sueltas por lo que no podrás suscribirte y conseguir la **lámina exclusiva** dibujada por **Jesús Martínez del Vas**.

Esos puntos de venta físicos, a día de hoy, son:

Ibi (Alicante)
Museo Arcade Vintage
Antigua Fábrica de Juguetes Rico,
Carrer les Eres, 74

Madrid
Kaoto Store
C. del Barco, 18, Local Izquierda, Centro

Templo del Arcade
C. Orión, 1 (Griñón)

Barcelona
Super Boniato
C. de la Granja, 6-8, local derecho

Valdepeñas (Ciudad Real)
Valdegamers
Calle Juan Alcaide, 29

También podéis adquirir la revista en **eventos de retrogaming**, en el stand de GamePress en citas como las de Alicante, Barcelona, Parla, Alcorcón, etc.

Alta del nuevo usuario

Para poder contar con tu usuario debes ponerte en contacto con la revista para que te podamos dar de alta en la web y, así, puedas tener acceso a los vídeos de este número.

Debes escribirnos vía email a la dirección: **soporte@hechoconpixels.com**

En el correo electrónico debes:

- Escribir en el asunto "**Alta usuario web Hechoconpixels**".
- Especificar el número o números de la revista que has comprado y adjuntar justificante.

A continuación daremos de alta tu usuario y solo tienes que iniciar el proceso de activación definiendo una nueva contraseña, tal y como te explicamos en la página 76, a partir del punto ❶.

Cómo leer la edición digital de PIXELS

Si has comprado en la web oficial de Gamepress alguna de las ediciones que dan acceso a la versión digital de **PIXELS** (ediciones Digital, Deluxe y Collector's), recuerda que la tendrás disponible para descarga en tu área personal en el momento en el que comiencen los envíos de la versión papel. Nunca antes.

Si no has comprado la revista en Gamepress y quieres tener acceso a la revista en formato digital, recuerda escribirnos vía email a la dirección de soporte de la editorial: **soporte@hechoconpixels.com**

En el correo electrónico debes:

- Escribir en el asunto "**Acceso edición digital de PIXELS**".
- Especificar el número o números de la revista que has comprado y adjuntar justificante.

Lectores que han comprado PIXELS Collector's Edition*

Abel Martínez Mecina
Abraham Pérez Pérez
Acaymo Navarro Cerpa
Adolfo Fernández López
Adonay González Darías
Adrián Cuervo González
Adrián Villa Muñoz
Agustín Jurado Méndez
Alba Pendón Sanabria
Albert Mercadé Casanova
Alberto Abenza
Alberto Conde
Alberto Escolano Sánchez
Alberto Navarro Cantavella
Aleix Miró García
Alejandro Corral Granados
Alejandro Llin Sanz
Alejandro Muñoz Paniagua
Alejandro Valverde Miranda
Álex Gil Sánchez
Álex Zapatero Lozano
Alfonso Nistal Herrera
Alfredo Gallego Trillo
Alfredo Lamana Riu (Ilersap)
Álvaro Arroyo Camacho
Álvaro Lozano Rodríguez
Amado Sánchez González
Andrés Antolín Osuna
Andrés Palomares
Andrés Pardo García
Ángel De La Torre García
Ángel García García
Ángel Gómez De La Peña
Ángel Mateos Martínez
Ángel Pastor Sánchez
Ángel Reyes Oliva García
Antonio Elvira Domínguez
Antonio Iniesta Tresaco
Antonio Jesús García Fdez.
Antonio Jesús Moreno Carmona
Antonio Luis Carretero Márquez
Antonio Muñoz Arévalo
Antonio Ortiz Medina
Antonio Pérez Soler
Antonio Sánchez De Vega
Arturo Blanco Pereiro
Beñat González Aberasturi
Benjamín Mañas Cárdenas
Bernardo Martínez
Bernat Rodríguez Caldú
Borja Garate Maidagan
Borja Pérez Rodríguez
Carlos Cobián Campillo
Carlos Crespo Ochoa
Carlos Durán
Carlos González Morcillo
Carlos Insua De La Fuente
Carlos Miguel Iranzo Sabater
Carlos Rubio García
Carlos Urbano Corrochano
Carlos Vidal Rodríguez
César Karam Palos
César Prados González
Cipriano Sánchez Herraiz
Cristian Almendros Hatesaul
Cristian Belzunces
Cristian Cabezas Guerrero
Cristo Viera Jerez
Dani Merino Justo
Daniel Barragán
Daniel Escalante Osuna
Daniel Expósito Zafra
Daniel García Molina
Daniel Olcina Momplet
Daniel Ordovás Pascual
Daniel Rico Alejos-Pita
Daniel Rodríguez Madrid
Daniel Salvador Krannich Román
Daniel Vega Rodríguez
Darío Martín Sánchez
David 'XaX' Santos Chaves
David Blánquez Yeste
David Calvo Alegría
David Cid Feijóo
David Fernández Sanz
David Herrero Valle
David Pérez Arribas
David Romero Tobar
David Vega García
David Vega Nevares
David Vega Vandenbempt
Davirra
Diego García Sánchez
Diego Lorenzana Suárez
Diego Vicente Garitas
Dimas Sánchez Cremades
Eduard Morales Surribas
Eduardo Briz Merino
Eduardo Falla Ramón
Eduardo Hernández García
Emilio Adá Nogueira
Emilio Arias
Emilio Neira Figaredo
Enrique Condo
Enrique Navarro Sancho

Lectores que han comprado PIXELS Collector's Edition*

Ernesto Martín Laso
Ernesto Martínez Viejo
Esteban Bernal Castello
Estefanía Trilla Cabra
Eugenio Fernández Manrubia
F. Aguado
Fco. Fidel Ortega Espliego
Felipe Méndez Garrido
Félix Páez Pavón
Félix Xabier Solas De La Hoz
Fernando Cardona Guzmán
Fernando Gutiérrez Fernández
Fernando Herrero Suárez
Fernando López Orenes
Fernando Mena Rivera
Fernando Patón Rosillo
Fernando Ramos González-Serna
Fran Iglesias Villafañez
Francisco Aprea Vallejo
Francisco Blázquez Arauzo
Francisco Fernández González
Francisco Javier De Andrés Copa
Francisco Javier Del Pino Cuesta
Francisco Javier Fernández Humanes
Francisco Javier Linares
Francisco Javier Martín Cubino
Francisco Javier Ortiz Trujillo
Francisco Javier Sastre Pérez
Francisco José Ledesma Durán
Francisco Lucena Gámez
Francisco Luis Fernández Soriano
Francisco Manuel Sánchez Bautista
Francisco Mayoral Santos
Francisco Miguel Alarcón Parra
Francisco Muñoz Pellicer
Francisco Raúl Castro Armario
Gabriel García Pavía
Gerard Vázquez Arévalo
Gerardo Macías García
Germán Escandell Palerm
Germán Maroto Zahonero
Gonzalo Benítez Gracia
Gonzalo Martín Sánchez
Guillermo Juan Salom Fullana
Gustavo Barrera Salóm
Héctor Benedí Reina
Héctor Fraile Fuentes
Héctor García Reyes
Héctor Rodríguez Díaz
Héctor Salvatierra Pérez De Madrid
Himorell Jaramillo
Ibán Castillo Patallo
Ibán Pérez Romero
Iñigo Gabilondo Cuéllar
Iván Cataño Conde
Iván Martínez
Iván Mouriz Ibarra
Iván Papio Alonso
Jaime Ait Morillo
Jaime Gil Martínez
Jaime Hernández Rangel
Jaime Iglesias Mantero
Jaime Oviedo Silveira
Jaime Rodríguez Montero
Jaume Rubió Mata
Javier Aguilar Saavedra
Javier Álvarez Rodríguez
Javier Bardal Prieto
Javier Bruña González
Javier De Miguel Varela
Javier Fernández Baeza
Javier García Bethencourt
Javier Gómez Montoya
Javier Granadino Cardoso
Javier Heredia Mata
Javier Jiménez Cidre
Javier Pérez Sobrino
Javier Ramos Fariña
Javier Román Puche
Javier Villanueva Larrosa
Jesús Damián López Pérez
Jesús Díaz-Cano
Jesús Fernanz Antón
Jesús García Rodríguez
Jesús Herrera Cámara
Jesús Javier Arceo Otero
Jesús López González
Jesús M. Grille Medina
Joan Boria Boronat
Jon Zorita Leza
Jonatan Amblar Abellán
Jordi Aljama Pinto
Jordi Cortés
Jordi Escobar
Jordi Ramos Montes
Jorge García Cebriá
Jorge Peñalver López
José A. Ramos
José Antonio Férez Rodríguez
José Antonio Luengo García
José Bartolomé Álvarez Ferrera
José Carlos Hernández Pulgarín
José Enrique Chamorro Muriel
José Francisco Orellana Ayuso
José Gabriel Ortiz Lavera
José García López
José Hernández Jiménez
José Ignacio Muelas González
José Jiménez Guerrero
José Luis Cartagena García
José Luis Equiza Calvo
José Luis Gil Garnelo
José Luis Gómez Sánchez
José Luis Molina García
José Manuel Martínez Aguilar
José María Díaz Aguilar
José María García Torregrosa
José María Margallo Salgado
José Niclós Camarasa
José Ramón Calvente Castillo
Josep David Ruiz Santos
Josep Yebra Payán
Juan Manuel Barrio Olmos
Juan Aguilar López
Juan Antonio García De Quinto
Juan Antonio Lemos Simó
Juan A. Montalbán Carmona
Juan Carlos Bergón Esparcia
Juan Carlos Gámez Pajuelo
Juan Carlos González Amestoy
Juan Carlos Lozano Soler
Juan Ignacio Del Valle Cosme
Juan José Abellán Vázquez
Juan José García Criado
Juan José Torres García
Juan Luis Fernández García
Juan Luis González López

Lectores que han comprado PIXELS Collector's Edition*

Juan Manuel Garrido Sánchez
Juan Miguel Hidalgo García
Juan Ramón Cordero Morán
Juan Vicente Herrera Ruiz De Alejo
Julen Corta Negueruela
Julen Elizondo Atxa
Julián Garrido Pérez
Julio Hernández Lobato
Julio Montes Torres
Julio Pérez Morago
Luis García Villarejo
Lillo Fernández
Lluís Martínez Carrera
Luis Alfonso Mato Pérez
Luis Brazo
Luis Carlos Pérez De Mezquía Bargos
Luis De Francisco Camargo
Luis Manuel Díez Argos
Luis Martos Rodríguez
Luis Miguel De Frutos Herrero
Luis Penit Velasco
Manuel Ángel Fernández Luque
Manuel Benítez Bermúdez
Manuel Bordallo Hernández
Manuel Castro Malet
Manuel García Jiménez
Manuel Gil Mediavilla
Manuel Hermida Ruido
Manuel Huertas Rodríguez
Manuel Román Jódar
Manuel Sánchez Herraez
Manuel Tomás Asensio
Marcos Morcillo Rueda
María De La Concepción López Álvarez
Mauricio Cueto Pérez
Miguel Ángel Gómez González
Miguel Ángel Martínez Marcos
Miguel Ángel Molón Díaz
Miguel Ángel Reyes Molón
Miguel Corral Álvarez
Miguel González Cote
Miguel Martín Alonso
Nacho Abril Benavides
Natxo Cruz Cardiel
Niko Fdez. De Las Heras
Óscar Barrientos Pellicer
Óscar Cañas Zarraoa
Óscar Carreño Riera
Óscar Fernández Fernández
Óscar Herráez Gutiérrez
Óscar Loriz Blanco
Óscar Rodríguez Navacerrada
Oskhar Pereira Canalejo
Pablo Carretero Gómez
Pablo José Fernández Bermúdez
Pablo Rozadillas
Pablo Ubios
Pedro Ángel Cano Chumillas
Pedro De Pablos Moreno
Pedro Guerrero García
Pedro Jesús Ferro Bouza
Pedro Jesús González Viguera
Pedro José Almansa Salinas
Pedro López Muñoz
Pedro Pablo Aramburu Fernández
Pere Joan Bujosa Crespi
Pilar Muñoz Aranda
Rafael Alfaro
Rafael Cantero Barón
Rafael Saguar Corral
Ramón Borja Espillaque
Ramón Casanova Castro
Ramón Navarrete Muñoz
Raúl Cano Tomás
Raúl José Gómez Lozano
Raúl Jusdado Tejedor
Raúl López Martín
Raúl Montero Merchán
Raúl Rosillo García
Rayco Domínguez Miranda
Ricardo López
Richard Grey
Roberto Moya Elson
Roberto Sarabia Crespo
Román López Díaz De Freijo
Roque Lara Núñez
Rubén Bautista Herrera
Rubén Bello Prada
Rubén García Gómez
Rubén Navarro Monzó
Rubén Rodríguez Conde
Rubén Vaquer Montes
Rubén Velado Valeije
Rubens Fernández Amorós
Sagrario Acebo Rodríguez
Salvador Blanco Álvarez
Santi Ruiz Rosell
Santiago Balsa Rodríguez
Santiago Corrales Vilches
Santiago Gómez García
Sergio Aguaviva Rodríguez
Sergio Aguilera Molina
Sergio Bueno Escribano
Sergio Camarasa Rubio
Sergio Cortés García
Sergio Suárez García
Simón Gómez Cabanelas
Tom Gangoiti Medina
Tomás Martínez Sánchez
Toni Payeras Nicolau
Uxío Feixó Seara
Vicente Gallego Salinas
Vicente López Camacho
Víctor Díaz Villar
Víctor Francisco Romo Blanco
Víctor Gómez García
Víctor Herrero Lozano
Víctor Hurtado Villa
Víctor Llamazares López
Víctor Manuel Serrano Jiménez
Víctor Ortuño Domínguez
Víctor Pozuelo Zurera
Víctor Segura Blanco
Víctor Sevilla Marquina
Virginia Ballesteros
Xavier Anglès Pujolràs
Xavier Castellano Martín
Xavier Romero Montañana
Yolanda Gancedo Santamaría

(*) Lista de compradores de la Collector's Edition de PIXELS a fecha de cierre del 3 de febrero de 2025 a las 23:08h.

I WANT YOU

Ha llegado el momento de que participes en PIXELS. Y lo podrás hacer de muchas formas. ¿Te gusta escribir? Pues podrás hacerlo. ¿Te gusta dibujar? También. Incluso si tienes alma de periodista de videojuegos de los 90 y quieres hacernos llegar un "Ajuste de cuentas", solo tienes que escribirnos cuanto antes. ¿Cómo?

Envíamos un email a la dirección de soporte de la revista:
soporte@hechoconpixels.com

Condiciones de publicación de contenidos:

- Escribe en el asunto "Participación de los lectores".
- Todo lo que nos quieras contar debe caber en un texto de un **máximo de 50 palabras** (no entra más si queremos dar cabida a varias de vuestras aportaciones).
- Para los "Ajustes de cuentas", indícanos nombre de la revista (si mandáis URL, mejor que mejor), número, mes y año –si es posible– en el que aparece el análisis y la nueva puntuación que le dais al juego.
- Usa tu imaginación y ofrécenos más contenidos. ¿Qué se te ocurre?

COPYRIGHT, 1917, LESLIE-JUDGE CO., N.Y.

PRÓXIMO NÚMERO

Nº4_Coches_velocidad

El próximo número ya lo tenemos perfilado y estamos creando nuevos contenidos que os descubrirán algunas **cosillas de coches y velocidad**.

¿Sabéis de qué hablamos?

STAFF

Hecho con Pixels nº3

EDITA
Hecho con Pixels Editorial S.L.
Editada en Alcorcón (Madrid)

DIRECTOR
José Luis Sanz

FIRMAS INVITADAS
Sonia Herranz, Sergio Martín, Marcos García, Gustavo Bernaldo, Juan C. Sanz, José E. Barbero, Nacho Hdez., Raúl Montón y J.L. Molina

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
José Luis Sanz

SOCIAL MEDIA
José Luis Sanz Serna

DISTRIBUYE
Gamepress
Gamepress.es

IMPRESO EN ESPAÑA

Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte, de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Depósito Legal CR 119-2025

CONTACTO
@HechoconPixels

SOPORTE
soporte@**hechoconpixels.com**

INFORMACIÓN
info@**hechoconpixels.com**

MECHO COIN

PIXELS

ISSN 3045-5901 00003
9 773045 590003

PIXELS

03